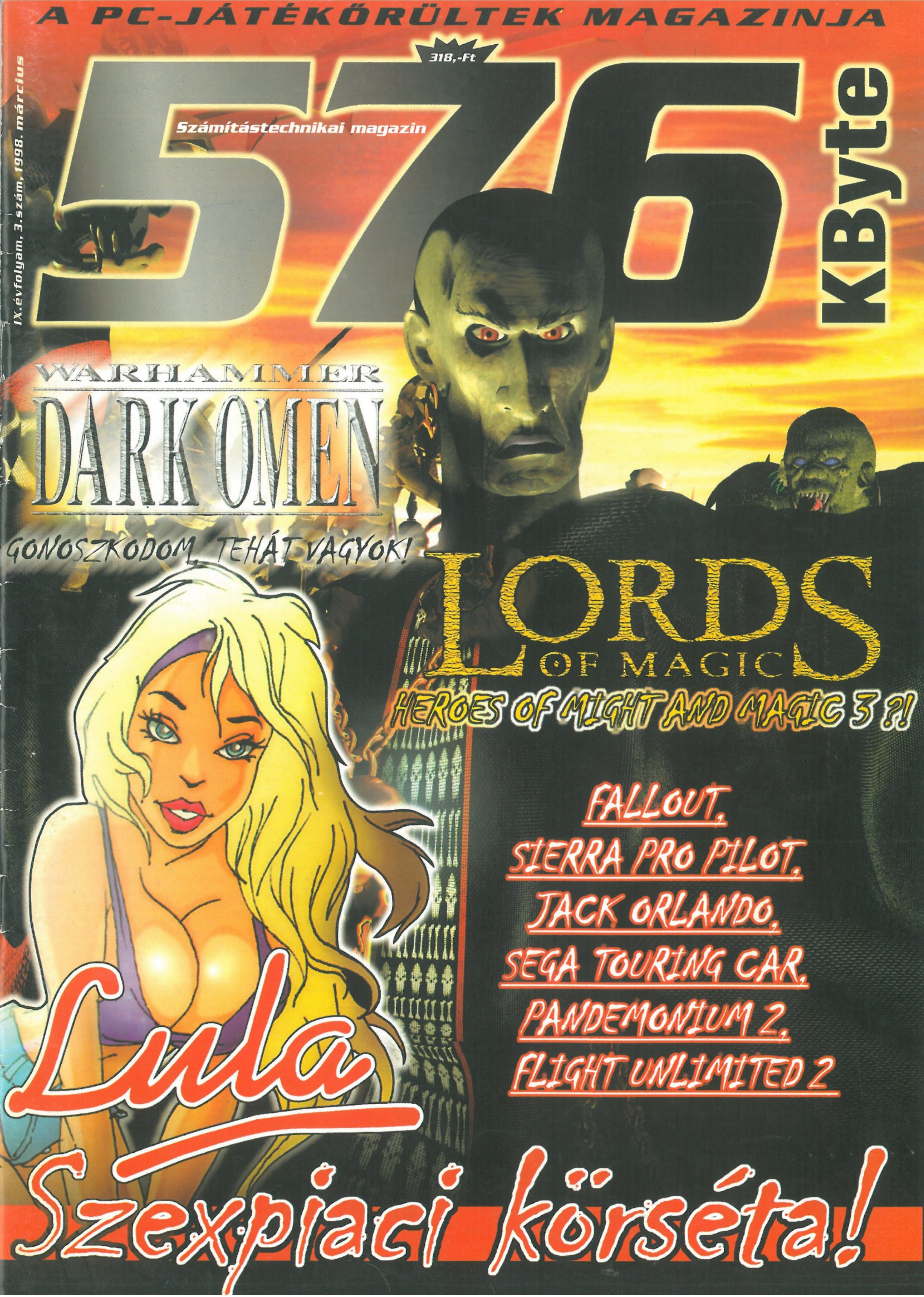


A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA
318,-Ft
576 KByte
Számítástechnikai magazin
IX.évfolyam, 3.szám, 1998. március
WARHAMMER
DARK OMEN
GONOSZKODOM, TEHÁT VAGYOK!
LORDS OF MAGIC
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 ?!
FALLOUT,
SIERRA PRO PILOT,
JACK ORLANDO,
SEGA TOURING CAR,
PANDEMONIUM 2,
FLIGHT UNLIMITED 2
Lula
Szexpiaci körséta!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
100 CLASSIC ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA TOLTEC KINCS ... MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999.-	
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA ICE HOCKEY	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AGE OF EMPIRES	12999.-	
AGENT ARMSTRONG	4999.-	
AH64D LONGBOW / CLASSIC	HIVJ	
AH64D LONGBOW 2	11999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANDRETTI RACING	11999.-	
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARCADE FRUIT MACHINE	1999.-	
ARCADE POOL - OVERDRIVE	2999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMORED FIST 2	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	HIVJ	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	7999.-
BALANCE OF POWER	HIVJ	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BEAVIS & BUTTHEAD	2999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BEST 3D GAMES OF 95	2999.-	
BEST GAMES OF 95	2999.-	
BEST OF ARCADE GAMES	2999.-	
BIG 6IX	5999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLACK KNIGHT	7999.-	3999.-
BLOOD	HIVJ	
BLOODNET	6999.-	3999.-
BREACH 3	2999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG TOO	9999.-	7999.-
BUREAU 13	6999.-	3999.-
BUST A MOVE 2	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE	4999.-	
CAESAR II	HIVJ	
CAMPAIGN II	1999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAPTAIN QUASAR	9999.-	4999.-
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	HIVJ	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHASM THE RIFT	9999.-	
CHESSMASTER 5500	11999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.-	
CIVILIZATION II + COMMAND & CONQ.	HIVJ	
COLONIZATION /H	4999.-	
COMANCHE 3	9999.-	6999.-
COMMAND & CONQUER W95	11999.-	
COMMANDER BLOOD	9999.-	3999.-
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONSTRUCTOR	HIVJ	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-	
CROC	9999.-	
CYBER MAGE	9999.-	4999.-
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK LIGHT CONFLICT	11999.-	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEATHWARE SHAREWARES	1999.-	
DEEPER DUNGEONS	5999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	HIVJ	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM /H	4999.-	
DIE HARD TRILOGY	12999.-	9999.-
DIG	4999.-	
DOMINATION PACK	HIVJ	
DOOM 2	4999.-	
DOOM TRILOGY	5999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DREAMWEB	6999.-	3999.-
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION	7999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
EARTH SIEGE	8999.-	3999.-
EARTH WORM JIM+PITFALL+GAMEPAD	9999.-	
ECSTÀTICA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTATICA II	11999.-	9999.-
EF2000 EVOLUTION MAGYAR LEÍRÁSSAL	11999.-	
EF2000 TACTCOM MAGYAR LEÍRÁSSAL	5999.-	
ELECTRONIC PINBALL	HIVJ	
ELF	1999.-	
ELITE PLUS	1999.-	
EMPIRE SOCCER	1999.-	
ENTOMORPH	2999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	6999.-
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTRACTORS	7999.-	
EXTREME POWER PACK II	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	HIVJ	
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H	4999.-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FA 18 KOREA	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	HIVJ	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 98	9999.-	
FIGHTERS ANTHOLOGY	11999.-	
FIGHTING FORCE	HIVJ	
FINAL LIBERATION	11999.-	
FLASHBACK /H	3999.-	
FLIGHT SIMULATOR 98	HIVJ	
FLIGHT UNLIMITED /H	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED II	9999.-	
FLYING CORPS GOLD	9999.-	
FOOTBALL GLORY /H	2999.-	
FORMULA 1 / 3DFX	12999.-	9999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA 1 GP 2 MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999.-	6999.-
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FRONTLINE FIGHTERS	HIVJ	
FULL THROTTLE /H	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 2	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GABRIEL KNIGHT II	4999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 2	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GEAR HEADS	4999.-	
GENEWARS	11999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-	
GRAND PRIX MANAGER II	HIVJ	
GRAND THEFT AUTO	11999.-	
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDCQRE 4X4	11999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HERO QUEST	1999.-	
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	HIVJ	
HEROES OF THE 357TH	2999.-	
HOLIDAY ISLAND	11999.-	
I WAR	11999.-	
IGNITION	9999.-	
IM1A2 ABRAMS	11999.-	9999.-
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INDYCAR RACING 2	9999.-	
INFERNO	9999.-	3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL MOTO X	2999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
IRON ASSAULT	7999.-	3999.-
IRON HELIX	3999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 2	HIVJ	
JEDI KNIGHT	11999.-	
JET FIGHTER III	9999.-	6999.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	9999.-	
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGPIN	2999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KKND EXTREME	11999.-	
LANDS OF LORE II	11999.-	
LAST BVRONX	HIVJ	
LEGACY OF TIME	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA	3999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LOADSTAR	9999.-	4999.-
LOMAX	9999.-	7999.-
LORDS OF MAGIC	11999.-	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	12999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES II	12999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
LULA THE SEXY EMPIRE	9999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MASTERS OF ORION II	4999.-	
MAX 2	HIVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA MAN X 3	11999.-	4999.-
MEGA RACE	1999.-	
MEGAPAK 8	11999.-	
MEGATRAVELLER 1-2	1999.-	
MEN IN BLACK	9999.-	
MICROCOSM	8999.-	4999.-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	4999.-	
MONKEY ISLAND 3	11999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MUPPET TREASURE ISLAND	9999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	HIVJ	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NASCAR + TRACK PACK	3999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA LIVE 98	11999.-	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999.-	
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999.-	
NHL 96	4999.-	
NHL 98	11999.-	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	1999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NOMAD	2999.-	
NUCLEAR STRIKE	9999.-	
ODDWORLD ABE S ODDYSEE	11999.-	
OFFENSIVE	7999.-	4999.-
OPERATION BODY COUNT	2999.-	
OVERBOARD	9999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PACIFIC ISLAND	1999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PERFECT WEAPON	12999.-	9999.-
PETE SAMPRAS TENNIS	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA II	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PIRATES GOLD /H	4999.-	
PITFALL	4999.-	
PLAYER MANAGER 2	3999.-	
PLAYTOONS 1-2-3	5999.-	
POLICE QUEST SWAT	HIVJ	
POWER F1	9999.-	6999.-
PREMIER MANAGER	1999.-	
PREMIER MANAGER 2	1999.-	
PRINT ARTIST	3999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	HIVJ	
PRO PINBALL - THE WEB	7999.-	
PSYCHOTRON	2999.-	
QUAKE	HIVJ	
QUAKE II	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAYMAN GOLD	7999.-	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
REBEL ASSAULT 2	4999.-	
RED ALERT AFTERMATH	5999.-	
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK SUCKIN GRITS	5999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RETURN TO ZORK	4999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE OF TRIAD	999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER /H	4999.-	
SEA LEGENDS	9999.-	
SEGA RALLY	11999.-	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONS	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SHADOW PRESIDENT	1999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	HIVJ	
SHERLOCK H. LOST FILES /H	3999.-	
SHIVERS	9999.-	3999.-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999.-	3999.-
SHRAK FOR QUAKE	6999.-	
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA PRO PILOT	11999.-	
SIERRA SKI RACING	HIVJ	
SIM CITY /H	4999.-	
SIM GOLF	11999.-	9999.-
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SPACE CRUSADE	1999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPEVCTRE VR	6999.-	3999.-
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT	HIVJ	
STAR TREK FINAL UNITY	4999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARTEK PINBALL	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SU 27	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNERGIST	5999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKE NO PRISONERS	11999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEAM SUZUKI	1999.-	
TERMINAL VELOCITY	3999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TFX	1999.-	
THEME HOSPITAL	9999.-	
THEME PARK /CLASSIC	4999.-	
THIS MEANS WAR	9999.-	4999.-
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOM CLANCY SSN	4999.-	
TOMB RAIDER II	9999.-	
TONKA CONSTRUCTION	9999.-	
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999.-	
TOP GUN /H	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION ADD-ON	HIVJ	
TOTAL HEAVEN	HIVJ	
TOTAL RACING COLLECTION	12999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK DINOSUAR HUNTER	11999.-	
UBIK	HIVJ	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE RACE PRO	HIVJ	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
UTOPIA	1999.-	
VIDEO STRIP POKER	9999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VOODO KID	9999.-	7999.-
WARCRAFT II DELUXE	12999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WHITE LINE COLLECTION	8999.-	4999.-
WING COMMANDER /H	2999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER IV / CLASSIC	HIVJ	
WING COMMANDER PROPHECY MAGYAR LEÍRÁSSAL	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WOLF	3999.-	
WORLD RALLY FEVER	6999.-	4999.-
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
YODA STORIES	6999.-	4999.-
ZEPPELIN	6999.-	3999.-
ZOOL	1999.-	
ZOOL 2	1999.-	
ZORK GRAND INQUISITOR	11999.-	

1 + 5 JÁTÉK

	Fogy. Ár	Akciós ár
F19	1999.-	
CRAZY CARS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
F15 STRIKE EAGLE II	1999.-	
LAST NINJA 2	1999.-	
BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
BOMBUZAL	1999.-	
GRAND PRIX CIRCUIT	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	

PC 3.5"LEMEZES

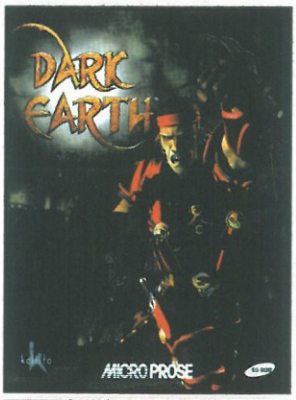
JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999.-	
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	3999.-	
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DAEMONSGATE	3999.-	2999.-
DARKER	6999.-	
DISCWORLD	2999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
DUNGEON HACK	2999.-	
EL FISH	3999.-	2999.-
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
JONNY QUEST	2999.-	
LOW BLOW	2999.-	
MIDWINTER II	2499.-	2999
PARAGLIDING	2999.-	
PATRIOT	4999.-	2999.-
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PRIVATEER SPEECH PACK	2999.-	
PRO LEAGUE FOOTBALL	1999.-	
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
RETURN OF PHANTOM	5999.-	
SAMURAI	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-
SUPERFROG	2999.-	
TRANSPORT TYCOON W. EDITOR	3999.-	2999.-
ULTIMA VII PART II	2999.-	
ZEPPELIN	3999.-	2999.-

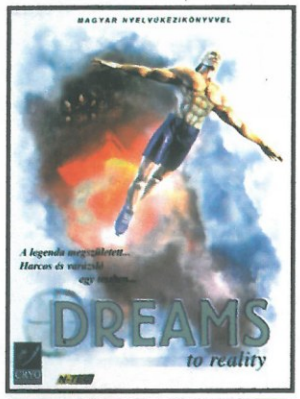
MÁRCIUSI ÁRLESZÁLLÍTÁS



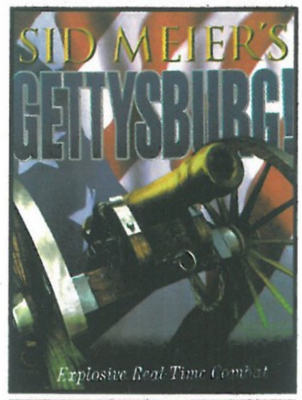
MEN IN BLACK
9999,- HELYETT **7999,-**



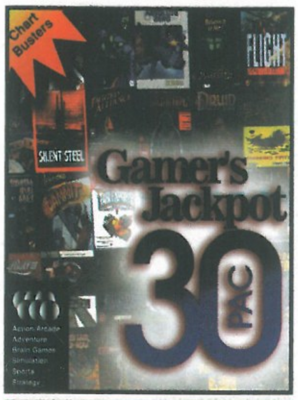
DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



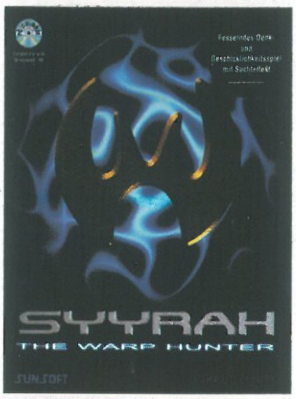
DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



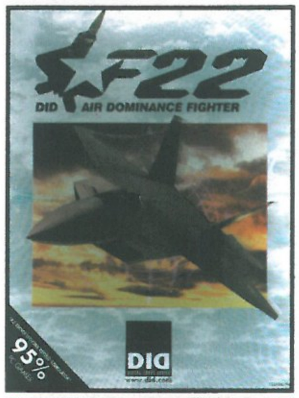
GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



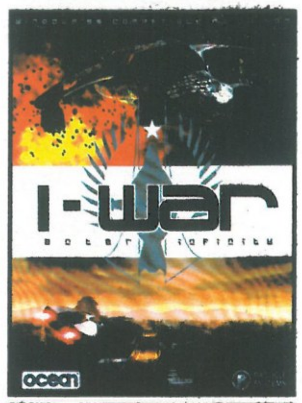
GAMER`S JACKPOT
12999,- HELYETT **7999,-**



SYYRAH
9999,- HELYETT **6999,-**



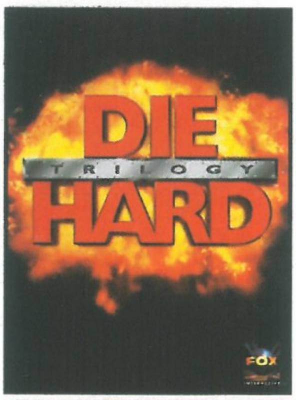
F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



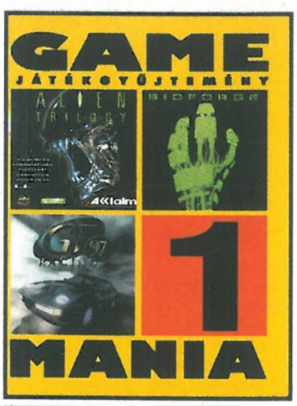
DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**



THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **6999,-**

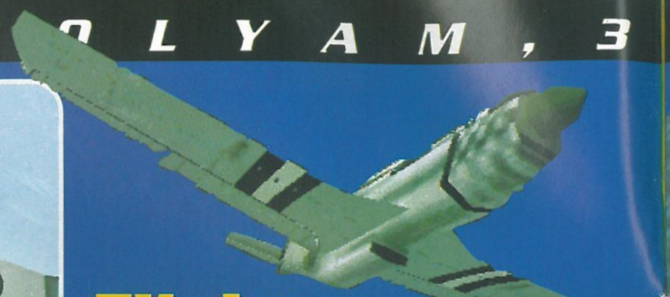
tarta

IX. ÉVFOLYAM, 3

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/03-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
ndai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
dja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.





Flight Unlimited II vs. Sierra Pro Pilot

A polgári repülőgépek két klasszis szimulátorának összecsapása.

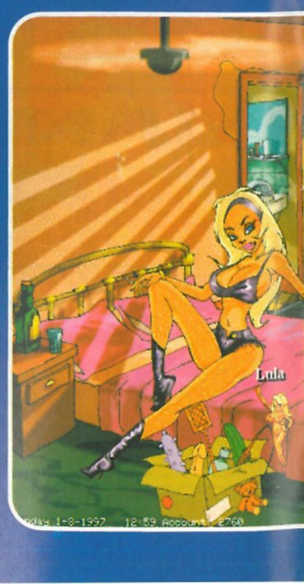
32. oldal









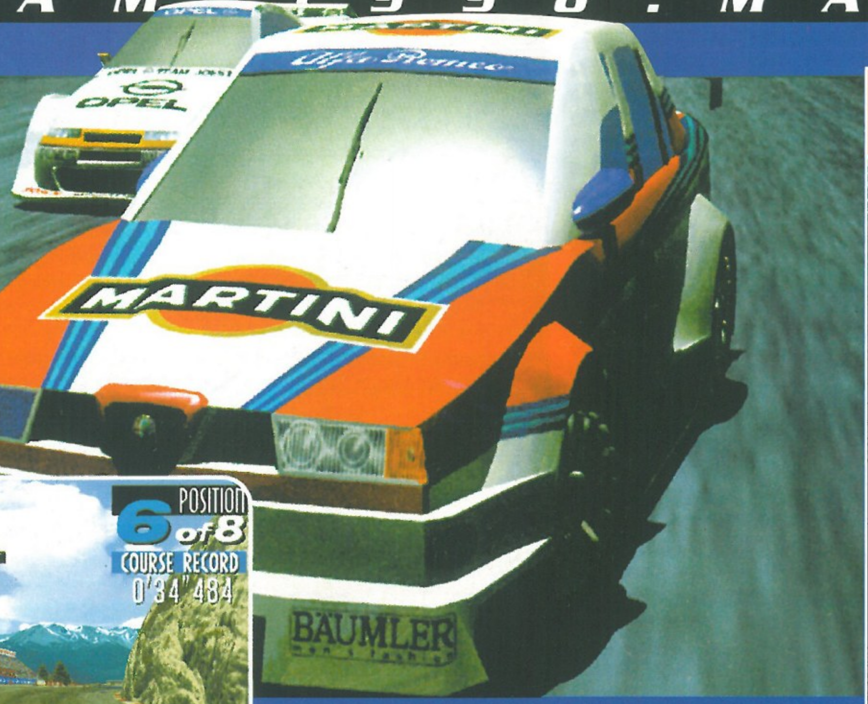


Pandemonium 2.

Nagyon gyorsan jött a sikeres első rész folytatása – talán egy kicsit túl gyorsan is...

36. oldal

alom 576 KByte
. SZÁM 1998. MÁRCIUS

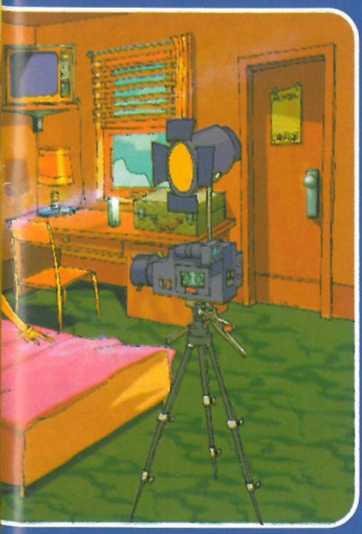




Sega Touring Car Championship

A játéktermek és a Saturn után PC-n is bemutatkozik a Sega autóversenye.

16. oldal



Lula

Sikamlósan erotikus üzleti játék a szexbizniszben – lehetőleg 18 éven felülieknek!

18. oldal

AKTUÁLIS

Múltkor már kifejtettem, hogy óvakodjatok március idusától, amivel nem feltétlenül arra gondoltam, hogy egy Brutus nevű bicskás feltűnése várható a hátatok mögött, vagy Petőfi és a bablevesről elnevezett író baráti társasága forradalmának 150 éves évfordulójára való emlékezés miatt közlekedési dugó várható a Kálvin téren – hanem arra, hogy akkor jelenik meg pángalaktikus magazinunk legfrissebb száma. Mint a mellékelt ábra is mutatja, ez a kellemes esemény be is következett, tehát ezentúl a nekem írt levelekben nyugodtan használhatjátok a Nostradamus megszólítást...

Egyéb kellemes események is adódtak mostanában házunk táján. Szeretnék mély meghajlással és halk tapssal adózni nagyérdemű olvasóközönségünknek, mert az elmúlt két hónapban – hihetetlenül jó ízlésről téve tanúbizonyságot – rekord mennyiségű 576 Kbyte-ot vásárolt, és ezzel lehetővé tette, hogy kétezerrel megemeljük a példányszámunkat. Csak így tovább, kedves barátaim, ezt akár minden hónapban szívesen eljátszhatjuk, mert igen édes e teher nékünk! Egyébként meg köszi mindenkinek.

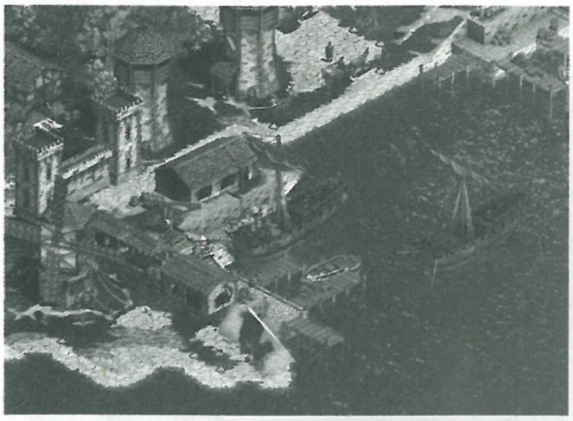
Az e havi játéktermés meglehetősen kettős arculatot mutat: volt néhány igazán kellemes meglepetés – gondolok itt a Lords of Magicre, Dark Omenre és persze a három frankó kis szimulátorra –, de azért akadt néhány olyan folytatás is, ami, khm, szóval nem igazán elégítette ki kényes igényeinket. Ez megint csak azt a tételt támasztja alá, hogy a túl gyorsan jött folytatások néha az elődök közelébe sem jönnek. Na jó, átmenetileg zárom soraim, a Csevegőben majd folytatjuk.

CoVboy

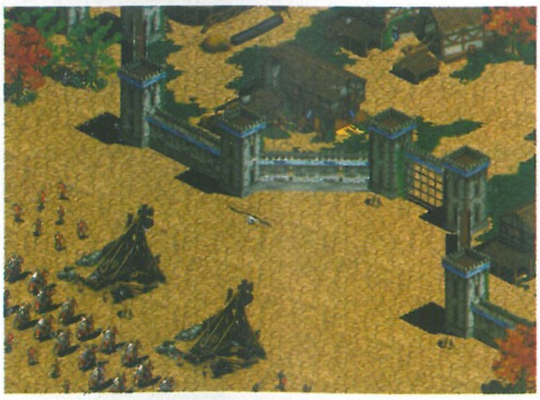


Age of Empires 2
(Microsoft/Ensemble Studios)

A karácsony előtti játékpiac a stratégiák kategóriájában a legnagyobb sikert az Age of Empires aratta: majdnem egymillió darabot adtak el belőle, és hetekig vezette a kategória sikerlistáit. Hát jó is volt, szó se róla. (Végre egyszer olyan is történhetet, hogy a "rendszer szabályos műveletet hajtott végre"...) Mivel a Microsoft abszolút nem arról híres, hogy a kínálkozó lehetőséget nagyon el szokta volna szalasztani, magától értetődő volt, hogy az elkövetőként működő Ensemble Studios gárdáját szép szóval és ropogós bankókkal azonnali folytatásra bírja. A második rész legalapvetőbb változását minden bizonnyal a grafika hozza.



Mindenekelőtt orvosolták az első rész Gulliver-effektusát, vagyis az emberek és a terep egyéb tárgyai közötti méretarány most már kezdi megközelíteni a realitásokat. Az animációkkal már az elődnél sem volt baj (a kedvencem a füleit lobogtató elefánt volt), de azért az is lényegesen finomabb lesz a jóval több animációs fázisnak köszönhetően. Ezenkívül még megjelennek olyan szemgyönyörködtető effektek is, mint például a hajók tükröződése a víz felszínén. A "menedzsmentben" is lesz némi változás: egyrészt az aranyat a továbbiakban nem bányászni fogjuk, hanem kiérdemeljük (attól függően, hogyan állunk a játékban), valamint lényegesen nagyobb szerep jut a farmereknek az élelmiszerbázis fenntartásában. Az egységeknek egy meghatározott útvonalat is ki lehet majd jelölni, de a legfontosabb az, hogy a katonákat különböző alakzatokba is lehet rendezni, továbbá az aggresszivitásuk is befolyásolható lesz. A tengeri csaták is fejlődnek: megjelenik a csáklyázás lehetősége. A játék a kora és a késő középkor közötti időszakot öleli fel, a Római Birodalom bukásától a nagy felfedezések koráig (kb. az i.sz. 450-1450 közötti évek). 13 vadonatúj civilizációval találkozunk benne (kelták, bizánciak, japánok, mongolok, vikingek, germánok, stb.). Külön érdekesség, hogy az egyes nemzetek speciális, csak rájuk jellemző katonai alakulatokat is használhatnak: a japán sógun például szamurájokkal és nindzsákkal kedveskedik ellenfeleinek, míg a bizánci császár görögtüzet hint (nem)szeretteire húsvét alkalmából. Egyébként a nemzeti jellegzetességek megfigyelhetők lesznek az egyes épületekben és technológiákban is. A diplomácia szintjén elkülönülnek majd egymástól a nemzetek között köttetett katonai és a gazdasági szövetségek, vagyis lehet békében élni valakivel, de közben gazdasági bojkottal sújtani. Ugyanígy bővülnek majd a kereskedelmi lehetőségek is, mert a térképen kívül levő kereskedelmi útvonalakat is használhatjuk. A cél viszont nem változott különösebben: a békés és eredményes gazdálkodás, a katonai dicsőség vagy a kettő kombinációnak útját választva naggyá tenni népünket. Magától értetődő, hogy a második részben is lesz multiplayer-opció nyolc játékos számára, vagy ezt is lehet nyomni az Interneten keresztül, a Microsoft játéksite-ján (www.zone.com).



A képek tanúsága szerint a munka már eléggé előrehaladott állapotban van, tehát talán még sikerül is tartani azt az ígéretet, hogy karácsony előtt a boltokban lesz a játék.

Spearhead (BMG/Zombie)



Változatos dolga van mostanában annak a fejlesztőnek, aki modern tankszimulátort akar gyártani: ott van ugyebár az Abrams Main Battle Tank, akkor van az M1A2 – hogy az M1A2 Abramsről már ne is beszéljünk! Ez a hatalmas választék persze nem szokott senkit sem elkedvetlebíteni – az már egy más kérdés, hogy a fejlesztőnek mennyire sikerül összhangba hoznia a valósághűséget a játszhatósággal. Hogy az első verziónak maximálisan eleget tehessen, a Zombie már a fejlesztés kezdeti szakaszában összedugta a fejét a MAK Technologies nevű brigáddal, akik üres perceikben az USA hadseregének szállítanak tankszimulátorokat – tehát a t. játékos tulajdonképpen majdnem azt fogja viszontlátni, amin a hivatásos jenki páncéloskatonák edzenek (vagy legalábbis ezt ígérik). Azon kívül, hogy 640*480*65e színben megy majd, a várható látványról egyelőre nem sok információ van – még annyi sem, hogy egyáltalán támogat-e majd 3D-gyorsítót (mondjuk a fejlesztő site-ján levő agyontömörített képek egyelőre nem erről árulkodnak). Gyanús az is, hogy minimális konfigurációnak P75-öt és 16MB RAM-ot jelöltek meg... Biztos viszont a 16 fős multiplayer opció (akár Interneten is), és az is bizonyos, hogy a megjelenést 1-2 hónappal egy mission disk követi, amelyben új járműveket, új küldetéseket és egy küldetésszerkesztőt is kapunk a játékhoz.



Sin (Activision/Ritual)



Quake-klónokban valószínűleg idén sem fogunk hiányban szenvedni. Mivel még mindig ez a stílus a multiplayer-játékok sokszorosan megkoronázott királya, az összes számottevő nagyobb kiadó a továbbiakban is erőltetni fogja az ilyen játékokat. Természetesen a kategória uralkodói székében büszkén trónol a Quake II, de mivel az id Soft – jó szokása szerint – licencbe tovább szokta passzolni az újabb és újabb engine-jeit, ez a pozíció azért nem olyan biztos. Az első, Quake II-engine-re épülő trónkövetelő valószínűleg a Ritual Entertainment nemesen egyszerű címet viselő műve, a Sin lesz. A történet a jövő század végén játszódik Szabadkikötő városában, ahol a polgári lakosság a rendőrségen kívül különböző magán biztonsági szolgálatok segítségét is kénytelen igénybe venni minimális nyugalma biztosításának érdekében. A játékban John R. Blade ezredes, egy ilyen szolgálat vezetőjének szerepében tündökölni, akinek további gondot jelent, hogy a Diforsanide nevű kábítószer fogyasztásától néhány lakos vérengző mutánssá vált. Sok egyebet nem lehet mondani a játékról, hiszen a "történeten" kívül teljesen Quake II -kaptafára készült, és minden spéci effektet (átlátszó vizet, ködeffektust, stb.) tudni fog, amit a nagybácsija. Túlszárnyalni esetleg a grafika precíz kidolgozásával lehet, amiből az itt álló két kép esetleg ízelítőt nyújthat. A várható megjelenést májusra ígéri a kiadó.



☞ A Westwoodnál megkezdték a Lands of Lore 3. részének fejlesztését, amelynek legfontosabb újdonsága az lesz, hogy teljesen 3D-re cserélik a LOL2 2.5D engine-ét. További fejlemények talán újabb 4 év múlva...

☞ Discworld Noir címmel már úton van az újabb Discworld-játék a Perfect Entertainmenttől, amelynek kiadói jogát elhappolta a Psygnosistól a GT Interactive. Megjelenése jövő év tavaszára várható.

☞ Hamarosan új kiegészítőkkel jelentkeik két nagysikerű játékához az Activision. A Quake II mission disk a The Reckoning, a Dark Reign pedig a Rise of the Shadowhand címet fogja viselni.

☞ Rossz hír Roger Wilco, az Oscar-díjas űrházmester rajongóinak: a Sierránál úgy döntött az Istenek Tanácsa, hogy nem adják ki a Space Quest 7. részét – vagyis sajnos pont kerül egy 12 éves sikersorozat végére.

Riana Rouge 1-2. (Black Dragon)



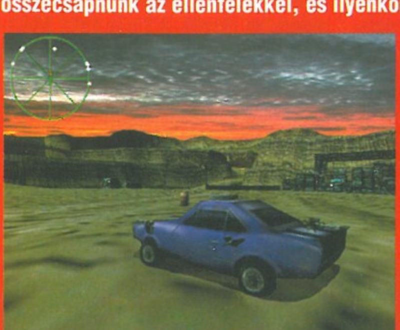
Gondolom már mindannyian elképzeltétek, hogy milyen nehéz lehet egy viszonylag kellemes külsejű titkárnő sorsa, ha a jóég egy szadista/ szexista/stb. főnökkel áldotta meg, aki állandóan különféle ajánlatokkal zaklatja. (Én még nem, de hátha ti igen. Egyébként meg tegyük hozzá, hogy ha lenne egy ilyen titkárnőm, és ilyen szerelésben szaladgálna itt az irodában, akkor netán nekem is ötleteim támadnának...) Egy ilyen helyzet adja meg az alaphangját a Riana Rouge néven futó játéknak, amelyben a "viszonylag" kellemes külsejű titkárnőt egy egykori Miss Playboy, Gillian Bonner alakítja. Riana feladata, hogy három képzeletbeli világot megszabadítsa egy gonosz zsarnok uralmától. játék leginkább a Phantasmagoria-kategóriába tartozó interaktív mozik közé sorolható, amelyben a számítógépgenerált, ál-3D hátterek előtt blackbox-technikával filmezett valódi szereplők szaladgálnak. A játékmenet is hasonló: egy rakás könnyebb-nehezebb feladványt kell megoldanunk, aminek sikerén múlik a történet alakulása. Ne gondoljon senki valami erotikus, vagy neadjIsten pornográf -játékra: Riana ugyan nem visel különösebben sok ruhát, de nélküle sem mutatkozik a játék során. Az első rész az USA-ban nemrég jelent meg (szóval előbb-utóbb kis hazánkban is feltűnik), de hamarosan követi a folytatás is, amelyre a szerzők lényegesen nagyobb technikai apparátust és – természetesen – költségvetést vetnek be. Sőt, talán még Riana is megszabadul a ruhájától...



Redline (Electronic Arts/Accolade)



Mostanában divatosak azok a játékok, amelyben rosszfiúkat (néha lányokat) kell játszanunk. Szép példa rá mondjuk a Dungeon Keeper is, a bájos Carmageddonról már nem is beszélve. Az utóbbihoz igen hasonló dologgal fog május körül előrukkolni az Accolade a Redline-ban (ami nem keverendő össze a Ubisoft Red Line Racer c. motorversenyével). A rendkívül negatív jövőben játszódó történetben egy utcai banda újoncát alakítjuk, és az a feladatunk, hogy mielőbb a banda vezérévé váljunk. Ehhez természetesen le kell győznünk a konkurens bandákat is, amihez tíz különféle, állig (illetve visszapillantóig) felfegyverzett, harci stílusunkhoz illeszthető négykerekű, valamint egy rakás igen barátságtalan kinézetű fegyver is a rendelkezésre áll. A küzdelem nemcsak négy keréken zajlik Carmageddon-módjára, mert néha az autóból kiszállva kell összecsapnunk az ellenfelekkel, és ilyenkor a már jól ismert Quake-stílus kerül bevetésre. Érthető okokból a játékot alapvetően 3D-gyorsítókra írták, amelyekből tulajdonképpen minden ismert típust támogatni fog, és természetesen elmaradhatatlan tartozék a 16 játékos multiplayer-opció is. Akut személyiségzavarban szenvedő, illetőleg súlyosan pszichopata olvasóink repesve várhatják a májusra ígért megjelenést.

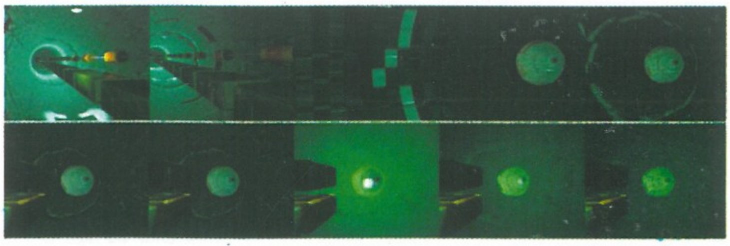


Alpha Centauri (EA/Firaxis)



Szívmelengető érzés arra gondolni, hogy akad még e kerek Földön valaki, aki törődik azzal, hogy JÁTÉKOT adjon szegény PC-s kezébe. Sid Meier első próbálkozása (Gettysburg) új cégénél ugyan egy kis csalódást okozott (legalábbis saját magához képest) – de ahogy így elnézem a készülő Alpha Centaurit, ez nem fog. Bár "hivatalosan" ez nem a Civilisation II folytatása (azt a Microprose készíti), mégis a projekt mögött a stratégiai játékok nonpluszultrájának két alapvető egyénisége Sid Meier és Brian Reynolds áll. Szerencsére már kezdetben sem úgy álltak hozzá, hogy csak egy szimpla upgrade-et készítenek: a régi alapokon ugyan, de egy teljesen új elképzelés alapján építették fel a nagy művet, és beletettek egy csomó olyan újítást, amivel az Alpha jóval több lesz elődjénél. A CiV II ugyebár azzal fejeződött be, hogy a földi telepesek első kolóniája megérkezett az Alpha Centauriba – az új játék az ő történetüket dolgozza fel. A populáció hét különböző világnézetű "fajra" oszlik: egyesek vallási fanatikusok, mások a tudományra esküsznek, a spártaiak pedig természetesen ultramilitaristák. A faj a későbbiekben természetesen meghatározza a hatékonyságot az új civilizáció felépítésének bizonyos területein is. A letelepülés első fázisa a terraformálás lesz, ugyanis nem a gép generálja a pályát, hanem a játékos alakítja ki a terep összetevőit, hőmérsékletét, stb. – ez határozza meg később a terület mezőgazdasági és ipari kapacitását. Ez a két összetevő már eleve elég nagy szabadságfokot biztosít, de a legfrankóbb újítás az, hogy ez folytatódik az egységeknél is: ezeknek is minden egyes tulajdonságát a játékos ténykedése határozza meg. Az egységeket különböző felszerelésekkel fejleszthetjük, például egy adott típusú űrhajóra hatékonyabb ágyúkat, erősebb pajzsokat szerelhetünk, a lopakodó képességgel rendelkezőket pedig csak nagyon nehezen észleli az ellenség. Az egységek speciális tulajdonságokkal is rendelkezhetnek: a lopakodókat például nehezen lehet észlelni, a javítórészleggel ellátottak pedig "gyógyíthatják" a sérülteket. Természetesen megmaradnak, illetve megújulnak a Civ II egyéb jellegzetességei is, úgymint a kereskedelem és a diplomácia, valamint – nem utolsó sorban – az új tudományok kutatása, amelyekkel új lehetőségekhez – na és persze pusztítóbb fegyverekhez juttathatjuk hős népünket. A Civ II csodáinak helyét itt átvették a Titkos Projektek. További újdonságok lesznek az ellenfél ellen elkövethető atrocitások, valamint az, hogy nem feltétlenül kell mindent saját kezűleg irányítanunk: egyes területek élére kormányzókat nevezhetünk ki, akik iránymutatásaink alapján igazgatják a tartományt. Nagyobb társaságoknak jó hír, hogy a játék – elődeitől eltérően – már bennszülött módon tartalmazni fog egy hétfős multiplayer opciót is. Ez a sok szép ígéret remélem mindenkinek hozzám hasonlóan bizsergeti a fantáziáját – de hogy mikor próbálhatjuk ki végre élőben, arról egyelőre nincs pontos információ. Ígértek már idén márciust, jövő év karácsonyt, és a két időpont között már mindent, így tehát nincs jobb dolgunk, mint reménykedni, hogy mielőbb megjelenik. (Ezt a legjobban a Firaxis titkolja: egyébként érdemes megnézni, hogy mi mindent "zsúfoltak" össze a saját homepage-ükön (www.firaxis.com) a játékukról, miközben már négy nem-hivatalos site üzemel róla Net-szerte...)





☞ A Mythos (az X-Com-sorozat elkövetői) új vizekre és új kiadóhoz evez: The Art of Magic c. munkájuk kora középkori témájú fantasy RPG lesz, és a Virgin védőszárnyai alatt kerül a boltokba karácsony körül

☞ A Synthetic Dimensions (a Perfect Assassinból ismerősek lehetnek) Ed Hunter című 3D lövöldözős játéka hamarosan végleg elkészül. Érdekessége, hogy mintájául az Iron Maiden kabalafigurája, Eddie szolgált.

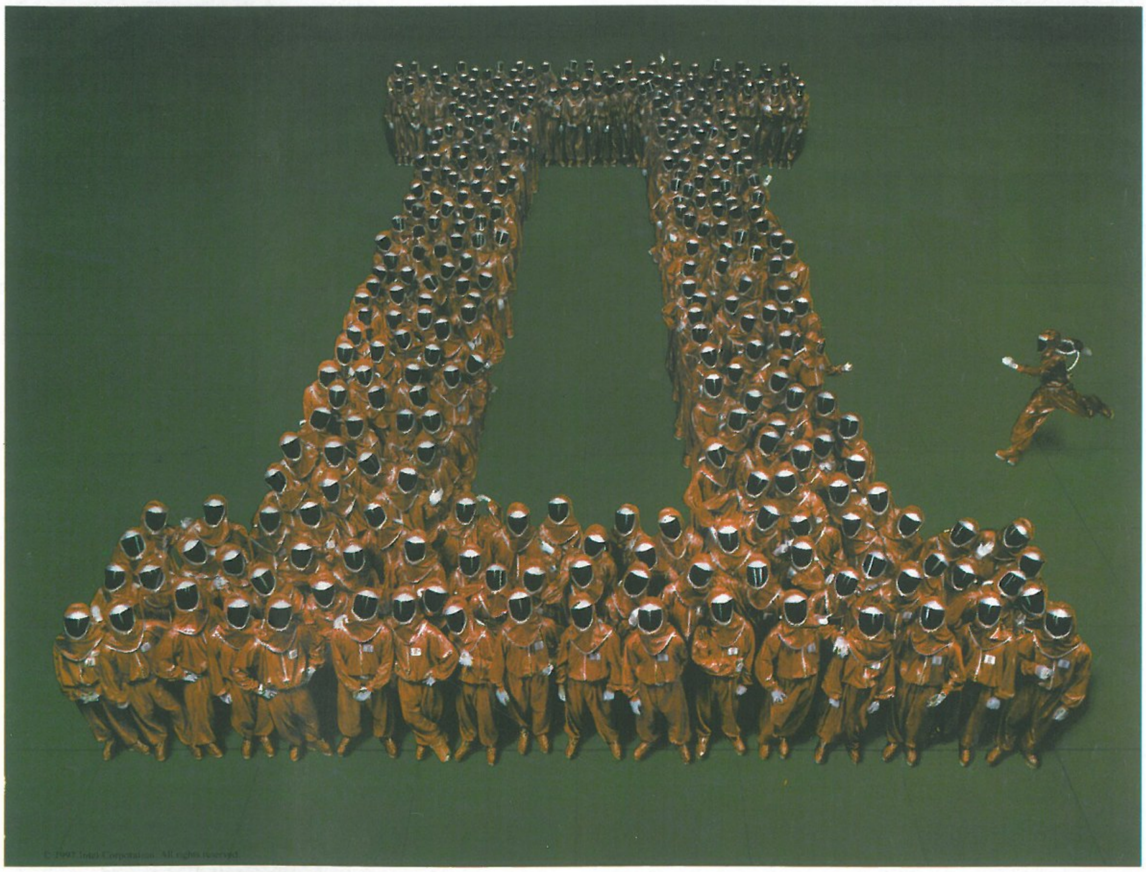
☞ Mint az idei focivilágbajnokság hivatalos és büszke szponzora, az Electronic Arts már vadul fésülgeti át a FIFA'98-at, ami a VB-vel egy időben, World Cup néven kerül majd forgalomba.

☞ Végül egy kellemes hír azoknak, akik nem néznek TV-híradót: a mi jó öreg Bill Gates-ünket most egy igen termetes tortával hajította fejbe a Microsoft székház előtt egy elgyötört Windows-felhasználó...

Proci-nesze!

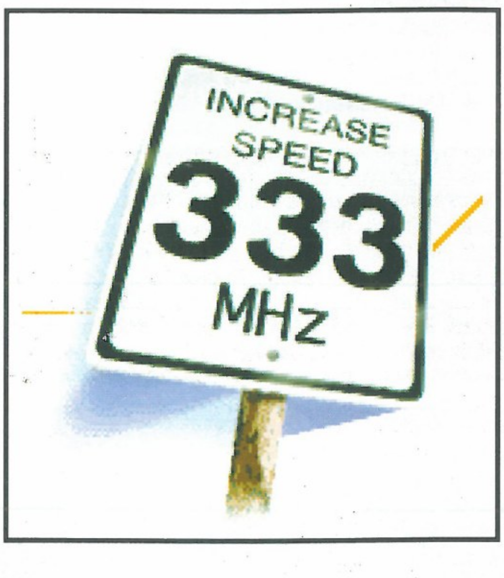
A számítógép lelke a CPU, másnéven a központi egység vagy processzor. Ez az amiből soha nem lehet elég gyorsat beszerezni és egy-két évente ki kell cserélni őket, ha tartani akarjuk a lépést a piacon megjelenő játékokkal. Elég elkeserítő látni, hogy a nemrég még gyorsnak nevezett processzorunk mára szép lassan lecsúszott a lassú kategóriába. Egyszer aztán eljön a pillanat, amikor már a frissen beszerzett kedvenc játékunk sem úgy megy, ahogy azt elvárnánk tőle. Nincs mit tenni – új CPU kell a számítógépbe. Ki-ki pénztárcájához mérten válogathat, amihez szeretnék néhány hasznos jótanáccsal szolgálni.

A mai piacot tulajdonképpen három gyártó uralja: az AMD a K6-ossal, a Cyrix a 6x86-tal és végül, de nem utolsó sorban, az Intel a Pentium különféle változataival. Vessünk egy pillantást közelebbről is ezekre a processzorokra.



Az AMD K6-osai elméletileg a Pentium MMX-ekkel vannak azonos kategóriában. Némileg talán olcsóbbak a nagyobb nevű testvéreiknél, a Pentium II-vel összevetve pedig jobb ár/teljesítmény arányt nyújtanak. A K6-os MMX támogatással készül és ajánlanám, hogy Pentiumból és 6x86-ból is csak MMX-et érdemes beszerezni, mivel árban nem jelentős a különbség. (Különösen azért, mert a derék Billy arcán ugyan még meg sem száradt a torta, közelg a rettentő esemény, amikor drágalátos Windows 95-ünket kénytelenek leszünk Win98-ra cserélni, ami szintén MMX-re lesz optimalizálva.) Az olyan programok azonban, amelyek kihasználják ezt a technológiát, akár 30-40 százalékkal is gyorsabban futhatnak, ami nem elhanyagolható különbség.

Van más lehetőség is, hogy többet hozzunk ki a gépből, mint amit névlegesen tudna. Ez az úgynevezett overclockolás, ami egész egyszerűen annyit jelent, hogy magasabb frekvenciával hajtjuk meg a CPU-t, mint amit a gyártó előír. Ezt persze mindenki csak saját felelősségére végezze, mert ebbe akár bele is halhat újdonsült szerzeményünk (bár ez nem jellemző). Tapasztalataim szerint az Intel processzorai bírják leginkább a túlhajtást, az AMD és Cyrix típusok nemigen vagy csak 10-20 százaléknyit viselnek el. Vannak olyan Intel Pentium 166 MMX processzorok, amlyek akár 225 MHz-et is elviselnek. Ez a normális 3*66 helyett 3*75-tel vagyis az alaplap frekvenciájának növelésével érhető el. Vállalkozó szellemű egyének próbálkozhatnak: vannak alaplapok, amelyek akár 83 Mhz-et is hajlandóak elviselni. A processzorok szorzójával és az alaplappal variálva elég sokféle eredményt kihozhatunk, a legjobb az ha azonos belső órajel mellett az alaplapi frekvencia minél nagyobb. Ezek a változtatások az PCI-os kártyák sebességét is megváltoztatják és a RAM elérési sebessége is módosul. Van még egy harmadik tényező is, ami a túlhajtást segíti, de ezzel már valóban csínján kell bánni: a CPU, tápfeszültségének emelése és megfelelő hűtés mellett, magasabb frekvenciával is képes működni. Ezek persze mind-mind csökkentik a processzor élettartamát, de mindez nem számít igazán, mert még így is jóval tovább működik majd, mint amikorra már elavultnak fog számítani.



Néhány szót szeretnék szólni a Pentium Pro és Pentium II CPU-król is. A Prokról annyit kell tudni, hogy eredetileg szerverekbe szánták, nincs benne MMX támogatás, a 16-bites kóddal elég gyengén muzsikál, emiatt a Windows95-ös programok közül vannak, amelyek nem szárnyalnak vele. A Pentium II-t is a 32 bites világba szánták, tulajdonképpen – kisebb eltérésektől eltekintve – nem más, mint egy Pro az MMX utasításkészlettel kiegészítve. Ezek a CPU-k nem igazán játékra vannak kitalálva, mert ár/teljesítmény arányuk még nem a legjobb, bár a lebegőpontos részük nagyon erős, amit leginkább a 3D-t használó játékoknál lehet észrevenni. Mindkét processzor-típus speciális alaplapot igényel, tehát nem helyezhetők bele Pentium-kompatibilis alaplapokba. A másodszintű cache is bele van integrálva a CPU-ba, ami még nagyobb sebességnövekedést eredményez.

A K6-os belső cache-e két 32 Kbyte-os részből áll, elkülönítve az adatoknak és az utasításoknak. Ez éppen kétszerese a Pentiumnál alkalmazott kétszer 16 Kbyte-os cache-nek. A Cyrix 6x86-nál egy darab 64 Kbyte méretű gyorsítótár van beépítve, amit a processzor dinamikusan oszt fel, növelve a teljesítményt.

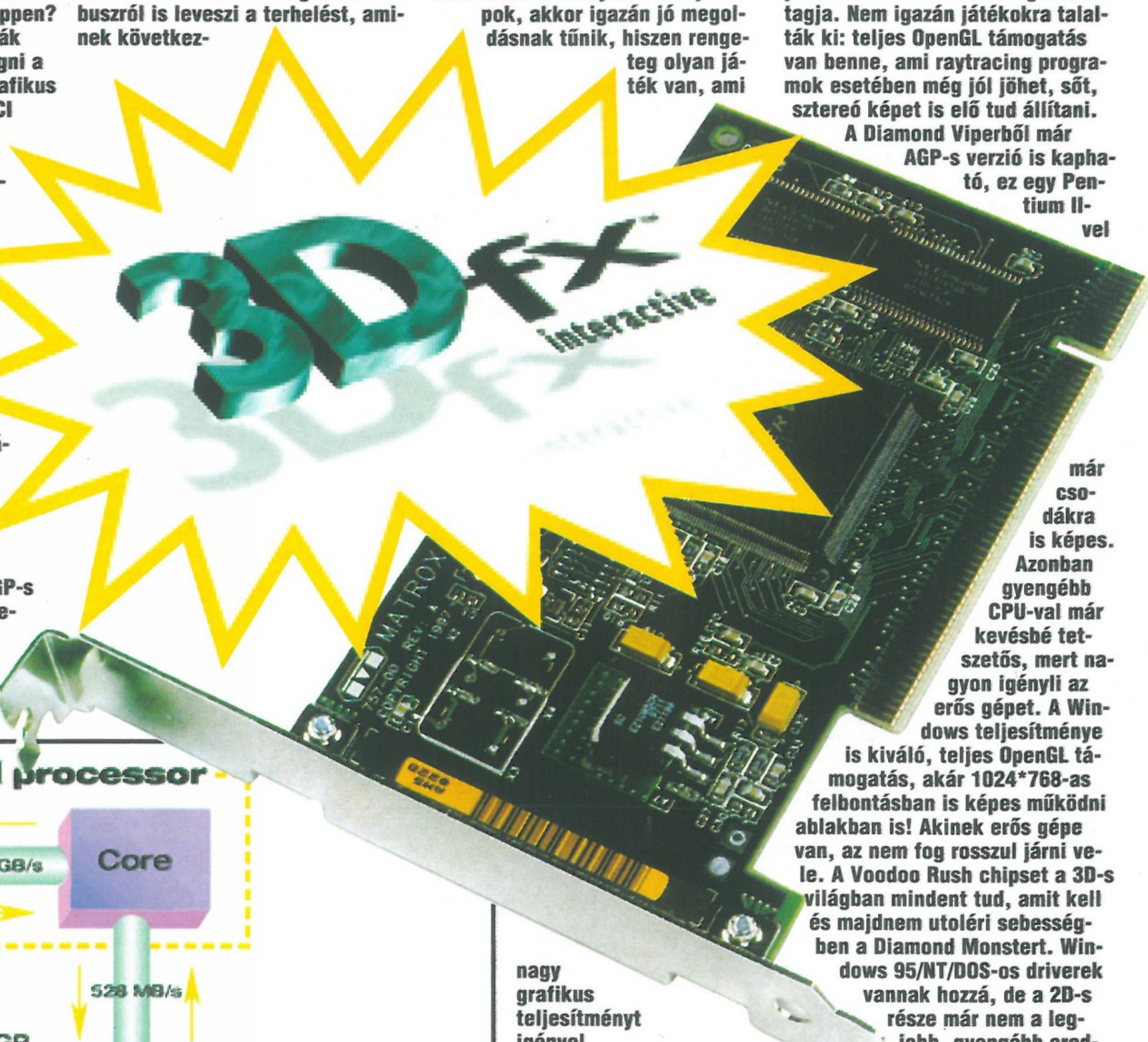
Összefoglalva: a legjobb választás egyátalán nem egyértelmű. A Pentium Prot nem ajánlanám játék céljaira, de aki megengedheti magának a Pentium II-t, az nem fog rosszul járni. Figyelmébe ajánlom az AGP-s csatlakozóval rendelkező alaplapokat és grafikus kártyákat, mert igen meggyőző teljesítményt tudnak együtt nyújtani. Akinek soványabbra mérte a sors a pénztárcáját, annak leginkább az AMD K6 vagy a Pentium MMX közül kellene választania. A Cyrix processzoroknál ne felejtsük el, hogy a gyártó nem a meghajtó órajelét adja meg, hanem amilyen Intel Pentiumnak szerintük megfelel. A Pentium processzorok lebegőpontos része erősebb a másik kettőénél, ezért aki jobban kedveli a 3D-s játékokat, annak ez jobb megoldás. Aki ki szeretné próbálni a szerencséjét az overclockkal, annak szintén a Pentium a jobb választás. Az azonos frekvenciájú K6-os talán valamennyivel jobb teljesítményt nyújt a Pentiumnál, kivéve természetesen a lebegőpontos részét. A Cyrix 6x86 MMX-e a 16 bites kódot elég meggyőzően futattja, de a 32 bites világban már gyengébben szerepel.

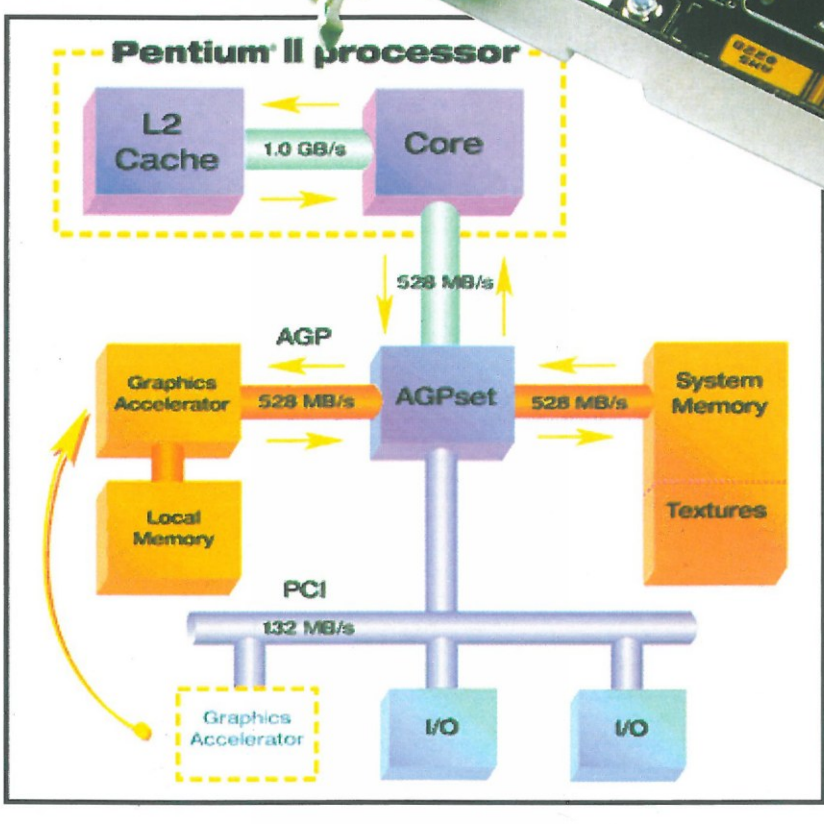


Aki követi a hardver elemek fejlődését, annak minden bizonnyal ismerősen cseng az AGP betűszó (Accelerated Graphic Port). A grafikus kártyák csatolófelületének egy új típusáról van szó, amit az Intel fejlesztett ki. Ilyen csatlakozóval felszerelt alaplapok és grafikus kártyák már nálunk is bő választékban kaphatóak. Alaplapok léteznek Pentium osztályú processzorokhoz és Pentium II-höz is AGP csatolóval. Egy AGP-s grafikus kártya csak ilyen csatolóval rendelkező alaplapba helyezhető, ezért az itt leírtak elolvasása után csak az rohanjon el vásárolni, akinek a alaplapja rendelkezik ezzel a csatlakozóval.

Mire is jó az AGP tulajdonképpen? A régi jól bevált PCI-os kártyák kezdik egyre jobban visszafogni a rendszer teljesítményét, a grafikus adatok mozgatása leköti a PCI buszt, aminek a sebessége egyre inkább kevésnek bizonyul a mind több és több adatot igénylő játékok számára. Azok számára is, akik rendelkeznek 3D-s kártyával, a felhasznált textúrák gyakran nem férnek el a kártya lokális memóriájában, aminek következtében azokat a központi memóriából kell áttölteni. Az AGP ezeket a problémákat küszöböli ki egy külön busz segítségével. Az AGP-s vezérlőre négy eszköz csatlakozik: a processzor, a központi memória, a PCI busz és az AGP-s grafikus kártya. A PCI busz sebessége 66 Mhz mellett 132 Mbyte/s, míg az AGP busz sebessége ennek éppen a négyszerese, vagyis 532 Mbyte/s. Az AGP-s kártyák lokális memóriájának nem kell nagy méretűnek lennie, mert a központi memóriából gyorsan áttölthetők az adatok. A 3D-s résznek sem kell nagy memória a textúrák tárolásához, mert azokat a rendszer szintén a központi memóriából használhatja. Lokálisan csak rövid, a felhasználás idejéig tárolódnak. Egy másik jó tulajdonsága, hogy így a textúrák mérete nem korlátozott, azaz tulajdonképpen bármilyen méretűeket képes kezelni a rendszer. Ami a 3D-s képek esetén azt jelenti, hogy sokkal részletesebb, látványosabb és szebb végeredményt kaphatunk. Az új busz használata emellett még a PCI buszról is leveszi a terhelést, aminek következtében ott is sebességnövekedés érhető el. A legújabb híresztelések szerint a későbbi AGP-s vezérlők már azt is tudni fogják, hogy a processzor és a grafikus kártya egyszerre, konkurensen fér hozzá a központi memóriához, ami szintén nagyban megnöveli a teljesítő képességét a rendszernek.

Ezzel a megoldással megspórolható sok memória a grafikus kártyáról, nagyméretű textúrák alkalmazhatóak, csökken a PCI busz terheltsége, növekszik a 3D-s és videó teljesítmény. Az utóbbi a nagyobb átviteli sebességnek köszönhető. Ha még azt is hozzávesszük, hogy nem sokkal drágábbak az AGP-s kártyák és alaplapok, akkor igazán jó megoldásnak tűnik, hiszen rengeteg olyan játék van, ami nagy grafikus teljesítményt igényel.





Most térjünk át a hagyományos PCI-os 2D/3D-s grafikus kártyák világára. A kérdés, hogy megéri-e ilyen kártyát beszerezni? A jelenlegi tapasztalatok azt mutatják, hogy ha van egy gyors 2D-s grafikus kártyánk, akkor azt nem érdemes lecserélni, hanem jobb teljesítményt érünk el, ha veszünk hozzá egy 3D-s kiegészítő kártyát. Bár a tendenciák azt mutatják, hogy rohamosan kezdik megközelíteni sebességben az osztott kártyák a kétvezérlős megoldásokat. Nézzünk meg néhányat ezek közül. A Matrox Mystique egy elég gyors darab, mind a 2D és 3D-s megoldásaiban, azonban elég kevés dolgot tud 3D-s területen, tehát pont arra nem alkalmas, amire kellene. A Hercules Stingray a maga 8 Mbyte-nyi memóriájával elég meggyőzően mutatkozik be. A 2D-s része mindent tud, amit kell, és még a Windows is szárnyal vele. A 3D-s részén a Quake II is elég jól működik, bár nem éri utol a különálló 3D-s kártyák sebességét. Vannak viszont olyan játékok is, amelyekkel nem hajlandó együttműködni vele. A Diamond FireGL1000 egy nagyon professzionális sorozat legkisebb tagja. Nem igazán játékokra találták ki: teljes OpenGL támogatás van benne, ami raytracing programok esetében még jól jöhet, sőt, sztereó képet is elő tud állítani.

A Diamond Viperből már AGP-s verzió is kapható, ez egy Pentium II-vel már csodákra is képes. Azonban gyengébb CPU-val már kevésbé tetszetős, mert nagyon igényli az erős gépet. A Windows teljesítménye is kiváló, teljes OpenGL támogatás, akár 1024*768-as felbontásban is képes működni ablakban is! Akinek erős gépe van, az nem fog rosszul járni vele. A Voodoo Rush chipset a 3D-s világban mindent tud, amit kell és majdnem utoléri sebességben a Diamond Monstert. Windows 95/NT/DOS-os driverek vannak hozzá, de a 2D-s része már nem a legjobb, gyengébb eredményeket tud felmutatni, mint mondjuk a Matrox Millenium.

Elég nehéz kiigazodni a kártyák sokféleségén, már csak azért is, mert mint a mondás is tartja: "a 3D-kártya a 3D-ördög bibliája" – mégis azt tudnám tanácsolni, hogy ha már van egy jól üzemelő 2D-s kártyánk (mondjuk 4MB memóriával), ne cseréljük le, mert az osztott megoldás többnyire nem éri utol sebességben a különálló 3D-s kártyákat. Ha viszont most szántuk el magunkat egy új gép megvásárlására, akkor AGP-s alaplappal és AGP-s 2D/3D-s kártyával csak jól járhatunk.

Csak egy dolog van, mi számomra nagyobb vonzerővel bír egy stratégiai játéknál – ez pedig egy fantasy elemekkel megspékelt stratégiai játék (mondjuk van néhány egyéb dolog is, ám ezek semmilyen módon nem kapcsolódnak vizsgálódásunk jelen tárgyához). Már csak emiatt is igen nagy reményeket fűztem a Sierra legújabb művéhez, a Lords of Magichez, noha a dobozon rábukkantam egy kevésbé bíztató infóra is: a játékot a Lords of the Realms I-II készítői követték el. Hát, e két program soha nem tartozott a kedvenceim közé, úgyhogy ezek után kissé ódzkodva kezdtem el szemlélni az anyagot. Aggodalmaim szerencsére feleslegesnek bizonyultak, mivel a Lords of the Realms a PC-s Játékok Nagy Családfáján jóval közelebb áll a Heroes of Might&Magic2-höz, mint bármi máshoz, ami eleve nem egy rossz ajánlólevél. A Heroes2 szerintem mind a mai napig a már emlegetett stratégiai/fantasy programok koronázatlan királya, s a Sierra érzésem szerint nem is tett mást, mint egyszerűen megíratta egy profi fejlesztőgárdával e nagy sikert aratott játék 98'-as változatát. Félreertés ne essék: ezt most az egyszer nem kritikának szántam...

URAK VILÁGA

Mármint Urak, és nem urak – szóval nőnemű lények is akadnak e bohókás nevű földön. A fantasy-atlaszok alighanem a "szokványos" jelzővel illetnék Urakot, mivel lakosságának nagy részét óriások, elfek, barbárok, varázslók, gnómok és egyéb hétköznapi teremtmények alkotják. Geográfiája szintén elég sivár: hófödte csúcsok, áthatolhatatlan erdőségek, bűzös mocsarak itt-ott néhány varázslótoronnyal és elfeledett labirintussal megspékelve. Urak lakói amúgy nyolc nagy hitet követnek: a Tüzet, a Vizet, a Levegőt, a Földet, a Rendet, a Káoszt, az Életet illetve a Halált. Minden fajnak megvan a maga hite, azaz a hegyek közül rendszeres portyákra induló barbárok például kevéssé fogékonyak a Rend bölcs tanításai iránt, s ez így rendjén is volt. Sok éven át ha nem is békésen, de legalább megéltek egymás mellett a különböző fajok és vallások, míg egy Balkoth nevezetű gaz (s igen sokáig egy amulettbe zárt) mágus el nem határozta, hogy egyszer s mindenkorra kipurgálja az eretnekeket.



Az elfek természetellenes vonzalma az erdők iránt már abban is megnyilvánul, hogy városaikat kizárólag zöldövezetbe hajlandók telepíteni

ő lenne amúgy a Halál legfőbb evilági helytartója, s mint ilyen, élőholtak egész hordáinak parancsol. Kellemetlen. Az eztán következő eseményeket mindenki kitalálhatja: városok feldúlva, mindenhol rothadó seregek, és a különböző vallások főtemplomai megszállva. Természetesen már közeleg a nagybetűs HőS, aki majd megszabadítja Urakot Balkoth rémuralmától... Na jó, ezt a hős-dolgot annyira azért nem kell komolyan venni, mivel a sötétség uralmának szétzúzásán kívül lesznek jóval prózaibb feladataink is, úgymint labirintusok kifosztása, városok elfoglalása, ellenséges vallások "jó útra térítése" és hasonlók. Elvégre a legnagyobb hérosz is a piacról él, vagy mi a szösz..





A Halál ádáz légióinak nem jelent különösebb megmérettetést két szánalmas elf tolvaj

A NYOLC NAGY HIT

Tán mondanom se kell, hogy a játék egészére igen nagy kihatással lesz milyen hitet is választunk hősünknek. Ez határozza meg a városunk környékén felfogadható csapatokat, a megtanulható varázslatokat és bajnokunk induló tulajdonságait is. Szerencsére a játék vége felé, néhány jól irányzott hódító-hadjárat után már más vallások követői közül is toborozhatunk, ami némileg kiegyensúlyozottabbá teszi majd dicső seregünket. Az egyes fajok erősségei és gyengéi elég könnyen kitalálhatók: a Föld-hívő törpék például borzasztóan szívósak, ám nem túl fürgék és varázslataik sem igazán pusztítóak. Remek ötlet, hogy a fő ellenfélként funkcionáló Halál oldaláról nem lehet játszani – eleinte. Amennyiben viszont egyszer már sikeresen megnyertük a játékot, az ő oldalukról is megpróbálkozhatunk a dologgal, és a látszat ellenére nem is lesz annyira könnyű dolgunk. Egyébként hősünk hitén kívül megadhatjuk foglalkozását is, azaz harcos, tolvaj vagy épp varázsló lehet őkelme. E választás igazán komolyan csak a játék kezdeti szakaszát befolyásolja, a későbbiekben már kedvünk szerint toborozhatunk/fejleszthetünk bajnokokat. Az egyes vallásokról és karakterosztályokról egyaránt elmondható, hogy mind nehézség, mint pedig a követendő taktika szempontjából igencsak különböznek egymástól. Az első játékhoz például mindenkinek a Káosz hitű harcost tudom ajánlani, aki kiválóan alkalmas a klasszikus villámháborús hadműveletekre. Egy nem túl bonyolult matematikai művelet segítségével kiszámolható, hogy huszonnégy (rendben, kezdetben csak huszonegy) különféle karaktert lehet összebarkácsolni, ami már így magában is elég hosszú távú szórakozást sejtet. Ha viszont azt is hozzáteszem, hogy a Lords of Magic minden játéknál újragenerálja a térképet, gondolom mindenki egyetért vele: ez bizony nem egyestés játék.



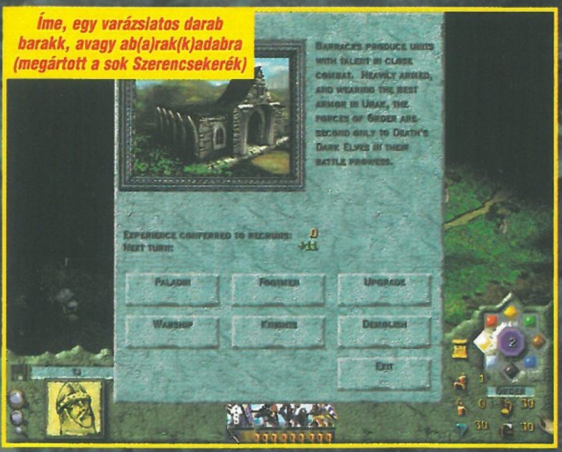
T.J. bölcs (?) vezetésével portyára indulnak az Élet hadai

NÉHÁNY SZÓ A VADONBÉLI BARANGOLÁSOKRÓL

Időnk nagy részét két dolog fogja kitölteni: a végtelen gyalogtúrák, illetve a gyógyulgatás mindenféle barlangok mélyén. Urak világa ugyanis elég méretesre sikeredett, az egyes városokat és falvakat több napos gyalogút választja el egymástól. Viszont toborozni, üzletelni, háborúzni távirati úton nem igazán lehetséges, úgyhogy készüljünk föl rá, hogy vezérünk állandóan úton lesz. Ez magában még nem is lenne baj, ám mászkálás közben igen lassan gyógyulnak csatlósaink, ezért a keményebb ütközetek után nem árt egy barlang mélyén meghúzni magunkat és néhány napra megpihenni. E rövid okfejtés lényege, hogy erősen ajánlott már a kezdetekkor néhány fürgébb zsoldost felfogadni, akik ezentúl csakis és kizárólag futárfeladatokat fognak ellátni, ráérő perceikben pedig ismeretlen tájakat derítenek fel. Mászkálásnál nem árt arra sem figyelni, hogy az egyes csapatok illetve bajnokok mozgékonysága ugyancsak eltérő, tehát érdemes egy csakis lovasokból álló "gyorsreagálású hadtestet" fenntartani (a sereg mozgása értelemszerűen a leglassabb egységhez igazodik). A játék egyik legeredetibb újítása, hogy csapataink sebessége attól is függ, hogy milyen fajhoz tartoznak és épp milyen terepen tartózkodnak. Példának okáért a hófödte hegycsúcsok között botorkáló tűzóriások baromi lassan haladnak (s természetesen az egész sereget lassítják), míg az elfek félelmetes sebességgel szelik át az erdőket. Mit mondjak, kombinációs lehetőségekben nincs hiány.

Nem szóltam még a vadonban fellelhető különféle épületekről, holott itt is bőséges a választék. Leggyakrabban barlangokba fogunk majd botlani, ezeket meglátogatva kisebb/nagyobb seregekkel mérhetjük össze erőnket. A túl gyakori elhalálozá-





Íme, egy varázslatos darab barakk, avagy ab(a)rak(k)adabra (megártott a sok Szerencsekerék)

sokat elkerülendő még a harc előtt láthatunk egy rövid tájékoztatót arról, hogy milyen hitű és erősségű csapat őrzi a barlangot. Általában elmondható, hogy a fővárostól távolodva egyre keményebb fickókkal akaszkodhatunk össze. A diadalmas hadvezér jutalma lehet némi arany, sör, drágakő vagy éppen hírnév. Maga a jutalom nagyban függ a saját és legyőzött erők nagyságától valamint az elszenvedett veszteségektől is (néhanapján még varázstárgyakra is bukkanhatunk a barlangok mélyén). A barlangokon kívül találhatunk még egyéb, jóval különlegesebb helyszíneket is. Bányákat, labirintusokat, sörfőzdéket, hogy csak néhányat említsek. Ezekről a helyekről általánosságban elmondható, hogy az átlagosnál keményebb lények őrzik, viszont a várható jutalom is jóval kecsegtetőbb. A bányák például naponta aranyat illetve drágakövet termelnek, a labirintusok varázstárgyat rejtenek, a sörfőzde pedig...hát alighanem magáért beszél.

VÁROSOK, FALVAK ÉS EGYÉB ROMLOTT HELYEK

Egy dolog mindegyik térképen megegyezik: közvetlenül az indulási pozíciónk mellett találunk egy nagyobbacska várost néhány egyéb épület társaságában – na ez lenne hitünk fővárosa, s mint ilyen leendő hódításaink központja. Urak világán amúgy nem túl nagy a népsűrűség, mivel mindegyik vallásnak csak egyetlen városa van. A főváros funkciója a játék elején csak annyi, hogy ide betérve elkezdhetünk a nyersanyagokkal illetve hírnevünkkel csencselni. Ez utóbbi kissé furán hangzik, de valójában nagyon logikus: a helyi magisztrátus (ez olyasmi lehet, mint a TB) alkalmazottaitól kunyerálhatunk pénzt, ami ugye nem tesz túl jót hadúri hírnevünknek. Az efféle kereskedés legfőbb hátulütője, hogy a helybeliek eleinte elég durva haszonkulccsal dolgoznak, úgy 1:5 arányban váltják a nyersanyagokat. A dolog akkor kezd komolyra fordulni, ha már elfoglaltuk hitünk főtemplomát, ekkor ugyanis a helybeliek igen bölcsen hűséget esküdnek szerény személyünknek, s rögtön fel is húznak egy palotát. Erre kattintva az ellenséges vallások s azok hadvezéreinek helyzetéről kérhetünk némi információt. Használható adatokat (illetve egyáltalán adatokat) csak akkor kapunk, ha a) néhány kémünk épp az érintett főváros környékén sündörög; b) rendszeres diplomáciai kapcsolatot tartunk fel a vallással. A palotánál jóval lényegesebb újdonság, hogy hírnevünk és legutóbbi hőstetteink alapján minden hétvégén néhány lelkes követő csatlakozik hősünkhöz. Ezeket kiképezhetjük katonának is, de beállíthatjuk őket robotolni valamelyik helyi cégnél is. Példának okáért a kocsmában dolgozó követők naponta sört termelnek, ami már nagyobb arányú seregfejlesztéseket is lehetővé tesz. Az egy helyen dolgoztatható követők száma sajna korlátozott, bár a várost fejlesztgetve ez is nő. Az efféle fejlesztgetés nem olcsó mulatság, viszont a katonai épületek szintje soha nem haladhatja meg a főváros szintjét – tehát ha nem akarunk igen nagyokat szívni a végjátékban, akkor ne sajnáljuk a nyersanyagot. Egyébiránt a magasabb szintű városokat védelmezni is könnyebb (városfal, kapu, miegymás), úgyhogy végső soron nem egy rossz befektetés.

A városok illetve falvak környékén találhatóak a különféle katonai épületek, úgymint barakkok, tolvajcéhek és varázslótornyok. Ezekben a tanulságos kis bejelentkező szövegek meghallgatásán kívül még egy igen lényeges dolgot tehetünk: toborozhatunk. Itt álljunk is meg egy pillanatra, mivel egyáltalán nem mindegy, hogy katonáinkat felbéreljük avagy kiképezzük. Az előbbi módszer előnye, hogy nem szükségesek hozzá követők, tehát a játék kezdeti részében (mármint főtemplomunk elfoglalása előtt) is használhatjuk. Komoly hátulütője viszont, hogy a zsoldosok hangsúlyozottan a pénzért harcolnak, tehát körönként fizetendő fenntartási költségük igen hamar leapasztja a kincstárat. A kiképzett katonák fenntartása sokkal kevesebbe kerül, viszont a kezdeti költségek magasabbak s le kell mondani egy követőről is – aki pedig remekül érvényesülhetne a városban. Tán mondanom is felesleges, hogy a katonai épületeket a városokhoz hasonlóan folyamatosan fejlesztgethetjük. Ennek eredményeképp új lényeket, hősöket toborozhatunk, á la Heroes of Might and Magic. Mi több, a magasabb szintű barakkokból lényegesen tapasztaltabb katonák kerülnek ki, bár ehhez szükségünk lesz egy kellőképp világlátott mentorra is. Mentor bármelyik magasabb szintű hősből lehet, egyszerűen csak pihentessük a kasztjának megfelelő épületben, s az ezután kiképzett újoncok megkapják tudásának (azaz tapasztalati pontjainak) egy részét. Ez mondjuk nem egy rossz dolog, csak hát kinek vannak ráérő, tapasztalt hősei?

Érdekes helyszín még a varázslótorony közelében álldogáló kis könyvtár, ahol ráérő mágusaink különféle varázslatok után kutatnak. A munka sebessége függ a kutakodó mágusok szintjétől és számától, úgyhogy nem árt legalább két-három fős fejlesztőgárdát fenntartani. A gond ezzel csak annyi, hogy egyszerre maximum annyi varázsló szöszmötölhet a könyvtárban, amennyi annak a szintje, úgyhogy némi fejlesztgetés itt is elkél.

Nem szóltam még a falvakról, holott ezek kulcsfontosságúak lesznek a későbbi hadjáratok során. Baráti fogadtatásra mondjuk ezekben sem számíthatunk, ám a védekező csapatok legyűrése után felhúzhatunk a falu mellett egy katonai épületet. Ez így magában még nem lenne nagy dolog, de az épület tartozhat az ellenfél vallásához is! Lám-lám, így születnek a káoszt szolgáló lovagok... Egyébként csak olyan épületet húzhatunk fel, amelyikhez "illeszkedik" a hódító sereg egyik hőse. Példának okáért egy varázsló vezette ármádia nem tud felhúzni tolvajcéhet vagy barakkot. A drasztikus megoldások hívei egyébként porig is rombolhatják a balsorsú falut, bár ennek az esetek túlnyomó részében nincs túl sok értelme (nem baj, legalább jó véres).

KÖZKATONÁK & HŐSÖK

A hősöket igazából két dolog különbözteti meg a közkatonáktól: használhatnak különféle varázstárgyakat és harc közben egyetlen figura jelképezi őket. He ez elhullik, bajnokunk be is fejezi földi pályafutását. Amennyiben e rút dolog a szerény személyünket jelképező megahőssel esik meg, különösen szomorú dolog történik: véget ér a játék. Ebből adódik, hogy vezérünk mellet mindig tartsunk illő kíséretet – csak a biztonság kedvéért. A közkatonák már kevésbé könnyen adják be a kulcsot, mivel egy csapat három főből áll. Ezek csak akkor pusztulnak el végleg, ha mindhárom fickónk elhullik. Ha csak egy vagy két fős volt a veszteség, akkor pihenéssel ismét feltölthetjük a csapatot. Magyarán a táborozás nem csak a túlélők életerejét állítja vissza a maximumra, hanem egy idő után az elhullott katonák is feltámadnak. Ezt mondjuk érdemes maximálisan ki is használni, tehát az egyfős osztagokat még idejekorán vonjuk ki a kézitusából, elvégre igen borsos összegbe kerül egy új csapat felállítása.

Egyébként nem kell egy seregben feltétlenül hősnek lennie, egyetlen gyalogos is teljesen önállóan és szabadon barangolhat a vadonban. Seregeinket különösebb korlátok nélkül kombinálhatjuk, mindössze egyetlen dologra kell ügyelnünk: a maximális létszám kilenc közkatona és három hős. Ezen mondjuk nem kell különösebben elszontyo-



A mi bájos kis síparadicsomunk békéjét bezzeg nem háborgatják az amerikai repcsik



Mint a torony tövében gyülekező ármádia is mutatja: T.J., mint az elfek vője, nem megy még az elfekvőbe...

lodni, mivel tapasztalataim szerint elég kevés dolog van földön s égen, ami egy kellőképp feltápolt, tizenkét fős sereget megállít.

Ideje lenne néhány szót ejtenem a tolvajról is, mint a legegyedibb karakterosztályról. A harcos erejével, a mágus furmányos varázsigéivel érvényesül – de alapvetően mindkettő egy nagyobb sereg élén érzi magát igazán jól. A tolvaj ezzel szemben magányos farkas, mivel legkellemesebb képességét, a lopakodást ilyenkor tudja igazán jól használni. A lopakodó tolvajt ugyanis nem látja az ellenfél, azaz viszonylag veszélytelenül deritheti fel az ellenséges városok és templomok közvetlen környékét. Veszélyt legfeljebb a konkurens tolvajok jelentenek ökelmére, mivel ezek gonosz módon felfedez(het)ik osonó hősünket , ami igen komoly kellemetlenségekhez vezethet. Egy ellenséges sereget becserkészve két különösen kellemes opció közül választhatunk: lophatunk illetve kémkedhetünk. Az előbbihez aligha szükséges különösebb kommentár, fő célpontunk az ellen birtokában lévő nyersanyagok illetve varázstárgyak lesznek. Efféle manővereket csak kellőképp magas szintű tolvajokkal érdemes megpróbálni, mivel a lebukás következményei elég fatálisak. A kémkedés szintén igen hasznos tud lenni, mivel nem csak az ellenséges sereg pontos összetételéről kapunk tájékoztatást, hanem a hős(ök)nél lévő varázstárgyakról is. A tolvajok utolsó, s alighanem leggonoszabb képessége az, hogy megpróbálhatják élve elfogni az ellenséges bajnokokat, bár ez a lehetőség szigorúan csak harc közben él. Ennek mondjuk megvan az a veszélye, hogy kevéssé daliás barátunkat a bősz ellen agyonveri, viszont a foglyul ejtett bajnokokkal szörnyű dolgokat művelhetünk. Először is megpróbálhatjuk őket a szokásos leitatós (tehát viszonylag békés) módszerrel kifaggatni – így némi infot szerezhetünk az adott hit erejéről. Jóval célravezetőbb módszer a kínzás, ilyenkor a delikvens valósággal ontja a jobbnál-jobb tippeket. A gond csak az, hogy az efféle barátságtalan vendéglátás hatására foglyaink hajlamosak elhalálozni. Ez elvileg igen kellemetlenül érinti hírnevünket, bár túl sok gyakorlati veszélye nincs a dolognak.

NÉHÁNY SZÓ ELLENFELEINKRŐL

Túl sok szót kár is lenne rájuk vesztegetni, tán csak annyit: az ellenfél nem feltétlenül ellenség. Minden vallásnak megvan a maga ellentéte, mint például a Tűznek a Víz, az Életnek a Halál. Ezek az ellentétes hitek folyamatosan áskálódnak egymás ellen, itt túl sok szerepe nincs is a politikának. Vannak viszont félig-meddig szövetséges, vagy legalábbis semleges vallások is – na, ezekkel nem érdemes ok nélkül ujjat húzni. A kétfrontos háború ugyanis a Lords of Magicben sem túl hálás dolog, még nyerőnek tűnő pozícióból sem. Engem például idegösszeroppanás kerülget a váratlanul felbukkanó, s védtelen épületeinket leromboló felderítő csapatoktól. Arról nem is beszélve, hogy a baráti hitek követőit akár vazallusunkká is tehetjük, ha mi szabadítjuk meg főtemplomukat Balkoth szolgáitól. Ez rendkívül hálás dolog, mivel ezentúl mi irányítjuk városukat és seregeik egy részét. Mi több, amennyiben karakterünk elhalálozna, a vazallus hit fővezére átveszi helyét, tehát nem ér véget a játék. Az ellenséges vallások behódoltatása már kissé bonyolultabb ügy, mivel a fővárosukat erővel kell bevennünk, s a megmaradt seregek még ezután is gerillaháborút folytatnak ellenünk. Egyébként a meghódított hithez tartozó csapatok és hősök viselkedése nagyban függ attól, hogy milyen fokozaton játszunk. Itt jegyezném meg, hogy a játék irdatlan hosszúsága és összetettsége ellenére medium szinttől jelent komolyabb kihívást, de a harcedzett stratégák nyugodtan megpróbálkozhatnak a legkeményebb fokozaton is.



"Kicsiny falum, ott születtem én..."

Nem szóltam még a csereberéről sem, ami pedig nagy mértékben befolyásolhatja két hit viszonyát. Kereskedni két sereg tud egymás között, bár a kifejezetten ellenséges vallások követőinek megvan az a rossz szokása, hogy minden tétovázás nélkül egymásnak rontanak. Maga a tárgyalás nem túl bonyolult dolog: kiválasztjuk, hogy mit szeretnénk a másik féltől (még katonákat is kérhetünk!), s megtesszük saját felajánlásunkat. Ezután kiválasztjuk, hogy ajánlatunkat miként vezetjük elő – fenyegetőzhetünk, könyöröghetünk de akár ajándékba is adhatjuk a saját cuccainkat. A túl agresszív tárgyalási stílus mindenesetre sokszor bősz pofozkodásba torkollik, míg a nagylelkű gesztusok növelhetik az ellenfél belénk vetett bizalmát. Tapasztalataim szerint túlzottan azért nem érdemes jótékonykodni, mert nem igazán térül meg a dolog.

Három oldal ide, három oldal oda, még elég sokáig el tudtam volna irkálni a Lords of Magicról (maga a harc például teljes egészében kimaradt, mivel ez a játék tán legegyszerűbb és legkönnyebben kitapasztalható része). Ez persze nem azt jelenti, hogy kitört rajtam az akut grafománia – egyszerűen ennyire jó a játék. Mondom ezt annak ellenére, hogy a grafika mai szemmel nézve bizony nem egy nagy durranás, s néhány igen durva bugot fedeztem fel a játékban. Ezek közül is kiemelkedik az a valóságos kis gyöngyszem, hogy egy varázstárgyat felhúzva a hős egyszer s mindenkorra megkapja annak bónuszait. Mi több, azt letéve s újra felhúzva ez még egyszer megtörténik! E sajnálatos programhiba eredményeképp ha két hős elég sokáig cserebeéli egymás között a tárgyait, 200-300-as tulajdonságokat is összehozhatnak egymásnak. Mit mondjak, EZ azért elég gázos dolog. Hál'Istennek a Sierra home page-ről mindenki letölthet egy durván 1 Mb-os patch file-t, ami kiköszörüli az efféle csorbákat. Mi több, e kedves kis program még az amúgy igen lassú AI-t is felpörgeti egy kicsit, úgyhogy megéri az a negyedórás töltögetés.

T.J.





A hegy lábánál elterülő kis kommunánk békéjét még nem dúlta fel a háború

lords of magic

Sierra/Impressions
http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-komp. hangkártya, 16 bit color SVGA
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4CD

A Heroes 2 méltó utóda, mégha az elkövetők mások is

93%

NO, ERRE LÉPJ VALAMIT!



Minél egyszerűbb, annál népszerűbb! Számítógépes játékokra vonatkoztatva ez a kijelentés csupán egy esetben mondható igaznak: ha egy logikai játékról van szó és a Bust-A-Move 2 pontosan ez a kategória. A játéktermekből került a számítógépünk képernyőjére, és enyhe túlzással talán a Tetris-félék generációjába sorolható. A különbség csupán annyi, hogy itt felfele hullanak az alakzatok, sőt, nem is hullanak, hanem mi lőjük ki őket.

Lássuk bővebben, hogy mit is kell csinálnunk! Adva van egy téglalap alakú játéktér, melynek a tetejében különböző színű buborékokat láthatunk. A képernyő alján egy kis ágyút forgathatunk, ágyúgolyónak pedig ugyanolyan buborékokat használhatunk, mint amilyeneket felül is láthatunk. A kilőtt buborékok egyszerűen hozzátapadnak a többihez, és ha három egyformát sikerül így összekapcsolnunk, azok szépen eltűnnek, vagy ha úgy tetszik: kipukkadnak. A végső célt gondolom már mindenki sejti: eltüntetni az összes buborékot. Ez persze még nem lenne túl bonyolult feladat, ezért a programozók olyan "gonoszságot" agyaltak ki, hogy az összes buborék időről-időre egy egységnyivel lejjebb tolódik. Azt hiszem fölösleges magyaráznom, mi történik, ha az összetapadt buborékok elérik a játéktér alját: akkor bizony próbálhatjuk a szintet újra, és egy creditnek búcsút mondhatunk. A játékteremben ez ugyebár egy érmének felelne meg – még szerencse, hogy a PC-be nem kell pénzt dobálnunk. **(Maximum új processzor, alaplap, RAM-ok, és videókártya képében – az pedig nem összeg! – CoVboy)** Az egész tehát a jó célzó tudományon múlik, akár csak a billiárdban. Ugyanúgy itt is megtehetjük, hogy mandinerre játszunk, magyarul: ha egy buborék mögé akarunk bejuttatni egy másikat, a lövedéket a falra pattintva ezt könnyedén megtehetjük.

A játékot két fajta módozatban játszhatjuk, melyek abban térnek el egymástól, hogy milyen speciális buborékok fognak megjelenni. A speciális buborékok alatt olyan gömböket kell érteni, amelyek valamilyen különleges tulajdonsággal rendelkeznek. A csillagos buborék például az azzal azonos színű buborékokat fogja elpusztítani, mint amilyenhez elsőként hozzáér. A fémbuborék addig tarol, amíg el nem éri a játéktér tetejét. Vannak elpusztíthatatlan buborékok is, amelyektől úgy szabadulhatunk meg, ha kipukkasztjuk a felettük lévőket (amelyek tartják őket).

A játéktípusokon belül választhatunk egy bizonyos "kaland" módot (Puzzle Game), ahol az ágyút irányító szörnyecskénket egy térképen találjuk, a pergamenen az ABC betűivel. Minden egyes betű öt pályát jelent, ezek mindegyikéről természetesen csak akkor léphetünk tovább, ha már teljesítettük őket. Ahogy egyre feljebb haladunk, a játék úgy nehezedik, s amint az utolsó fordulóval is végeztünk, a játékot teljesítettük. Azonban nem csak az eltérő felépítésű pályák jelenthetnek új kihívást: a Player VS Computer opcióval keríthetünk magunknak riválisokat is. Ennél a módnál a játéktér középen megfeleződik, és jobboldalt láthatjuk az ellenfelünket. A feladat az, hogy ellenfelünkkel minél hamarabb végezzünk, amit – egy kissé tisztességtelen módon – még meg is gyorsíthatunk! Próbáljunk csak meg a kilőtt buborékokkal együtt más buborékokat is leomlasztani: lám, ezek mind átkerülnek az ellenfél térfelére. Jó kis taktika, csak az a baj, hogy az ellenfeleink is ismerik. A szabályok egyszerűek: nyerj és jöhet a következő ellenfél, avagy veszíts és a játéknak vége.

Három nehézségi szinten játszhatjuk ezt a mókát: az elsőnél még jelen van a célzóvonal is, ami jelentős könnyítés, hiszen így előre látjuk, hova fog a lövés pattanni. A Hard fokozaton viszont összetett pályákra, és kemény ellenfelekre számíthatunk. Ha már unjuk a gépi ellenfeleket, lövöldözhetjük a buborékokat egy haver társaságában is, erre való a Player VS. Player opció. Ugyanezt megtehetjük anélkül is, hogy áthívnánk magunkhoz a barátot, hiszen a Multiplayer-opcióra kattintva modemen vagy hálózaton keresztül is játszhatunk. Végül azok a játékosok, akik már tényleg minden csínját-bínját ismerik a buboréklövészetnek, saját pályákat is fabrikálhatnak (Edit Mode), s így egy 30 pályából álló saját tervezésű játékot hozhatnak létre.


Sose alakítsunk ki lehetetlen pályát!

A játék VGA grafikája nem egy mai színvonal, de a célnak tökéletesen megfelel. Az installáláskor ugyan szabadon választhatunk képernyőfelbontást, de mivel a felbontás növelésével a játéktér zsugorodik, ennek nem sok értelmét látom. A Bust-A-Move 2-ben amúgy minden megvan, ami egy jó logikai játékhoz kell: pofon egyszerű játékmenet, amelyet bárki egy szempillantás alatt átlát; érdekes feladványok, hiszen a nehézséget a végtelenségig lehet fokozni, s így minden egyes próbálkozás új kihívást jelent; és egy brilliáns két játékos üzemmód. Komolyan lehet venni és nem árt megfontolni amire a készítők figyelmeztetnek: mielőtt nekifognál a játéknak feltétlenül csináld meg a házi feladatot, etesd meg a kutyát, és intézd el a családi ügyeket – ugyanis később már nem lesz rá időd!

V.Z.



Ellenfelünk számára külön nyúlványokat építhetünk amiket aztán átküldhetünk neki



Hát ez már elég reménytelen helyzet



Bármily hihetetlen: már csak egy lövés és kész a pálya



A lila izé ellen jobb ha már az elejétől koncentrálunk

bust-a-move 2

Acclaim/Taito

http://www.acclaimnation.com

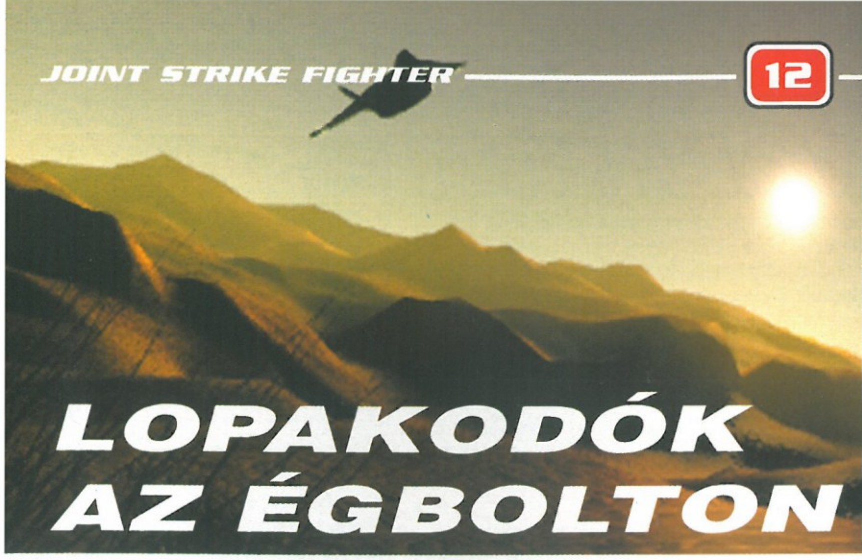
LÁTV	ÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁ	G
SZAVATOSSÁG	
ZENEB	ONA

Minimum:486DX2/66, 8MB RAM, 2xCD, SB-kompatibilis hankártya, DOS5.0/Win95

Ajánlott: önmagát sétáltató kutya...

Buborékokat lövöldözni? Nem látszik túl szórakoztatónak, mégis lehetetlen abbahagyni!

86%




LOPAKODÓK AZ ÉGBOLTON

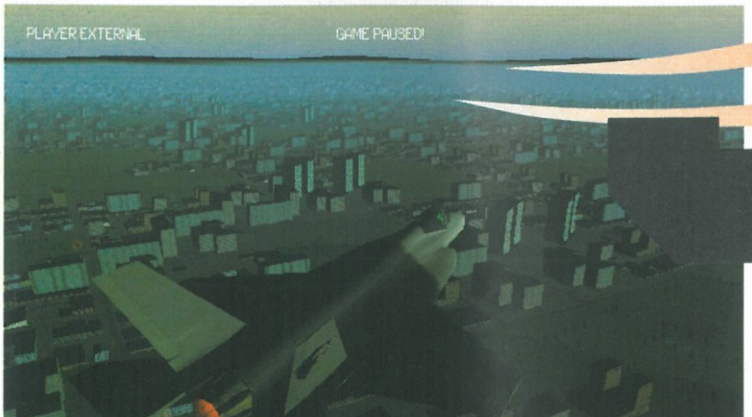
JOINT STRIKE FIGHTER

Aljas indoktól vezérelve, néhány héttel ezelőtt az egyik "százéves" számítógépes barátom mivel már régen nem találkoztunk, meginvitált birodalmába "meghallgatni házimozi rendszerét". Látva – időhiányra való hivatkozással – ódzkodásom, csak úgy mellékesen jegyezte meg, hogy pedig két legyet is üthetnénk egy csapásra, mert ha már úgyis ott leszek, legalább véleményt mondhatnék legújabb számítógép konfigurációjáról. Ennek már tényleg nem lehetett ellenállni – annak idején még Paksra is elzarándokoltam erőmű-nézőbe, akkor két utcával odébb meg pláne elmegyek!

Rövidített verzióban előadva a történetet: mire odaértem hozzá, ő "véletlenül" (tudta, mivel kell hátba döfnie) éppen a JSF-fel játszott, és az asztalára készített kis tükörből kajánul figyelte reakcióim, melyeket, mint egy film forgatókönyvét, előre borítékolt. Egyetlen dolgot nem tudhatott előre, ami bennem mint érzés a mélyről előkerül: utoljára akkor éreztem hasonlót, amikor még a C64-es korszakban megláttam az első Amigát. Szájtátva gyönyörködtem a szélsebes (!) gyönyörűségben, ami elém tárult. Néhány nappal később, amikor már a saját gépemen kezdtem tesztelni a programot, a gyönyörérzet ugyanúgy megmaradt, kár, hogy az időjárás szélcsendesre változott.

A programban repülhető típusok: ismertetése most elmarad. Olvasói kérésre ettől egyébként is tartózkodom, de kivételesen ez most nem is esik nehezemre. A magyarázat egyszerű: egyenlőre szinte semmit sem lehet tudni róluk. Ami ismeretes, hogy a Boeing az X-32-vel, a Lockheed-Martin az X-35-tel indul egy, a Pentagon által kiírt újabb harci-repülőgép tenderen. Az X-32 prototípusa talán már el is készült (?), az X-35 prototípusának gyártását pedig a közelmúltban kezdték meg.

Az X-32 semmi máshoz sem hasonlító antiszépség, az X-35 pedig az első ránézésre megtévesztő lehet, mert hasonlít egy kicsit az F-22-es (szimulátor programíró körökben manapság sláger) repülőgépre, a legszembetűnőbb különbség azonban, hogy ennek is csak szimpla a hajtóműve. Mindenesetre Anglia, Norvégia, Hollandia, Dánia és Olaszország már bejelentette vásárlási szándékát a versenyből győztesen kikerülő típusra. A géptesten kívül függesztményként, és belül is, 4-4 felfüggesztési pont található. Lehetséges fegyverzet: gépágyú, AIM-120C AMRAAM, AIM-9X Sidewinder, AGM-88C HARM, GBU-31 JDAM-3, GBU-32 JDAM-3, AGM-154A JSOW Baseline, AGM-154B JSOW Anti-Armour, AGM-154C JSOW Unitary, CBU-97 UCMD Anti-Armour, LAU-3A Rocketpod.



Környezetkímélő okokból nem célszerű az ilyen magasságban történő repülés

A PROGRAM

A program igényeire már történt utalás, de nem árt pontosítani: Win95; Pentium P90-nél erőteljesebb konfiguráció; 16 MB RAM (tapasztalatból tudom, hogy eleve kevés!); 6-szoros sebességű CD-ROM; 640x480-as felbontású, 16 bites SVGA kártya és joystick, vagy egér. A program rendelkezik 3DFX támogatással – talán meg sem kell említenem, hogy a "szélsebes gyönyör" nélküle el sem képzelhető! A grafikáról egyébként csak áradozni lehet, nagyon szépen kidolgozott a környezet. A gépek pedig fantasztikusan élethűek, például külső nézetből is látható a világító műszerfal. Minden egyes tereptárgy élethű, bár néha kissé kopárnak tűnhet az alattunk elterülő táj. A heves légiharcok közepette azonban erre egyébként is kevésbé figyelünk. Rendkívül élethűek a rakéta által húzott "füst" felhők, és a látványosabb műrepülést biztosító, a szárnyvégekből engedhető piros és kék csíkok (CTRL-S). A találatot kapott szárny vagy hajtómű, fehér és vöröses fekete füstöt húz maga után. Külső nézetből a kiömlő nyíláson befelé leskelődve, elkülönülnek az izzásban lévő hajtómű részei.

A hanghatások külön említést érdemelnek, mert igen nagy mértékben növelik "komfort-érzetünket". A gépek hangja átlagon felüli. Amikor bekapcsoljuk az utánégetőt, amikor behúzzuk a futóművet, amikor kilőjük a rakétákat – mind-mind, a legélethűbb, amit eddig hallottam. Ez önmagában még nem is lenne olyan nagy dolog, a JFS-ben azonban nemcsak az effektek, hanem az összekötő zenék is remekül megkomponáltak, hangulatuk van! A hanghatásoknál tartva, még említést sem tettem, a rádióforgalmazásról. Rendkívül átfogók, és könnyen kezelhetők a rádióparancsok. Szinte mindenre utasíthatjuk kötelékünk tagjait (kit lőjön, hova menjen, milyen formációba rendeződjön stb.) Folyamatosan segítenek a társak, adják az információt, hogy mire vigyázzak, ki támad és merről. Izgalmas társalgások, de legfőképp hasznosak, és életszerűek. Mindezek ellenére, szerencsére a játék nem lett különösebben túlbonyolítva.



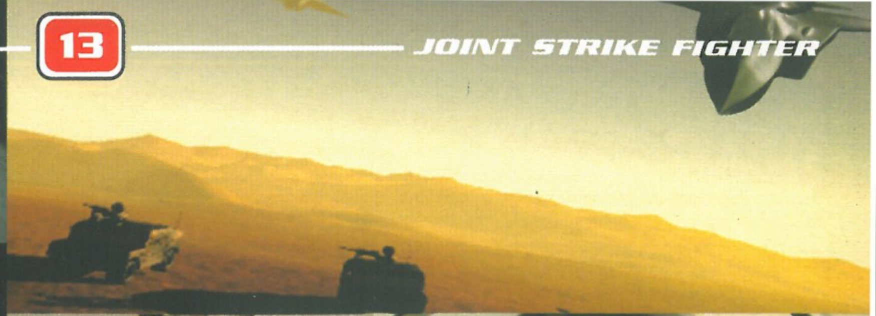
Egy rövid, ám annál látványosabb introval indul, majd megjelenik a főmenü, melyben a következők találhatók: Dogfight, Multiplayer, Campaign, Select Pilot, Options, Quit. (A fordítást a szerkesztőségünk külön kérésre, levélben megküldi).

Célszerű először a **Select Pilot**ot választanunk. Itt beállíthatjuk nevünket, hívójelünket, és hogy melyik típuson







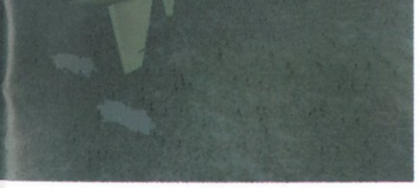






szeretnénk repülni. A gép mellett ugyan felsorolják annak paramétereit, de gyanítom, hogy ez inkább csak látványossága, mint komolyan veendő szolgáltatása a programnak. A gép alatt található további három kis ikon. Az elsőre bökve, egy általános bemutatót láthatunk a két gépről, és arról, hogy tulajdonképpen miről is szól a játék. A második ikont választva, a kiválasztott gép részletes bemutatása következik, a harmadik "film"-ből pedig a fegyverzetet ismerhetjük meg.

A **Dogfight**ban találjuk az egyedi küldetéseket. Beállíthatjuk a napszakot, időjárást, a saját csapat létszámát, az ellenség létszámát, géptípusát, képzettségi szintjét, és az ínyencek választhatják az Only Gun (gépágyú párbaj) opciót is akár. Meghatározhatjuk továbbá a helyszínt, ahol harcolni akarunk (a különböző helyszínek, eltérő nehézségi fokot jelentenek), de a bizonytalankodók (vagy



Éles kitérő manőver

nagymenők) választhatják a véletlenszerű, "Random" lehetőséget is.

Campaign: Ezen belül találjuk az összetett küldetéseket. A négy különböző terület: Afghanistan (Easy), Colombia (Medium), Korea (Hard), Kola Peninsula (Vevy Hard).

Kiválasztva a küldetés helyszínét, "kézhez kapjuk" annak térképét. A térkép bal felső sarkában található az időbeállító szerkezet, melyre rábökve (ki gondolná?) beállíthatjuk az időt, majd a Done gomb megnyomása után fényképeken nézhetjük meg a célpontokat és védőiket. A jobb oldalon található még néhány fontos dolog:

A Wingman opcióban állíthatjuk be a saját kíséret létszámát, és hogy



A kigördülés a felszálláshoz rendszerint körülményes procedúra



Ha a légtérben orosz vadászok repkednek, akkor jobb, ha egy tankhajó behúzza a nyakát

milyen géptípussal repüljenek. Kísérőink, akaratunktól függően, akár az "uncsi" F-22-eseken is elláthatják védelmünket. Az Arm Plane-en belül a fegyverzet összetételét módosíthatjuk. Ha mindennel elégedettek vagyunk, a Take Off-fal kezdhetjük meg karrierünket. A levegőben nem sok időnk van a bárgyú bámészkodásra, ellenfeleink feszes figyelmet kényszerítenek ránk. Gyorsaság, és pontosság kell jellemeznie tevékenységünket, különben a kezdő szintű ellenfelek is hamar farba durrantanak. Katapultálás után, a többi programmal ellentétben itt nincs vége a missziónak: a földön tovább folytathatjuk utunkat, egy aprócska pisz-



Természetesen itt sem hiányozhat az ellenség szemszögéből látott nézet



A játékban azért sokkal szebben fest a rakéta indítása

tollyal felszerelkezve. Nagyon kevés a benne lévő lőszer, szúnyogirtó helyett használni nem érdemes! Nem volt arra időm, hogy a mentő csapatot kivárjam, vagy fogságba ejtessem magam, (még az is lehet, hogy nem is jött volna senki), ezért a katapultált pilóták sorsa a cikk megírásáig ismeretlen. (A "katapultos mászkálás" csak itt működik, a Dogfightban nem.) További csodálatra adott okot, a Virtual Cockpit. Repülőgépünk a HUD kikapcsolása után is tökéletesen irányítható marad, mivel a fejünk forgatásával a műszerfal műszereinek paraméterei – anélkül, hogy magára a műszerre rá kellene merednünk – leolvashatók. (Fejforgató jógagyakorlat az ALT+egérrel végezhető, további nézetváltások a CTRL+nyilakkal). A billentyűzet kiosztás részletes leírása egyébként a programon belül is megtalálható, az ESC F1 lenyomása után, a Help-menüben.

Állítható továbbá a grafika, a hang, plusz a Cheat-menüben az örökélet, örökfegyver, stb.

Zárszó: Számomra minden bizonnyal mérföldkő lesz ez a program. Hasonlóan, mint C64-en a Fighter Pilot, Amigán az Interceptor, az ős PC-n a Retaliator, úgy a 90-es évek végi PC-s korszakból ez a program lesz az, amelyre majd mindig nosztalgiával emlékezem. Erre csak azok a programok voltak eddig képesek, amelyek valamiben nagyon mások, nagyon újszerűek voltak, mint a többiek, illetve az első találkozásnál, az átlagnál nagyobb hatással voltak rám. Engem a JSF győzött meg például arról, hogy a 3DFX-kártya nem egy buta, ránk kényszerített befektetés, hanem általa egy új, minőségileg más, egy magasabb szintű számítástechnikai világba emelkedhetünk. Nem a legszerencsésebb a program témaválasztása. A még csak rajzasztalon létező típusai miatt, mint szimulátor valószínűleg, gyorsan felejthető lesz. Ettől függetlenül a grafikai megoldásai (sajnos egyenlőre, csak az erős kategóriába tartozó gépeken tudja ezt a csillogást alátámasztani) messze szimulátor-program kortársai fölé emelik.

Apropó, még valami: szeretnék külön köszönetet mondani a ceglédi CAT-COMP Kft.-nek, a program megírásához nyújtott segítségükért.

Széchenyi János

joint strike fighter

Eidos/Innerloop

http://www.eidosinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	A

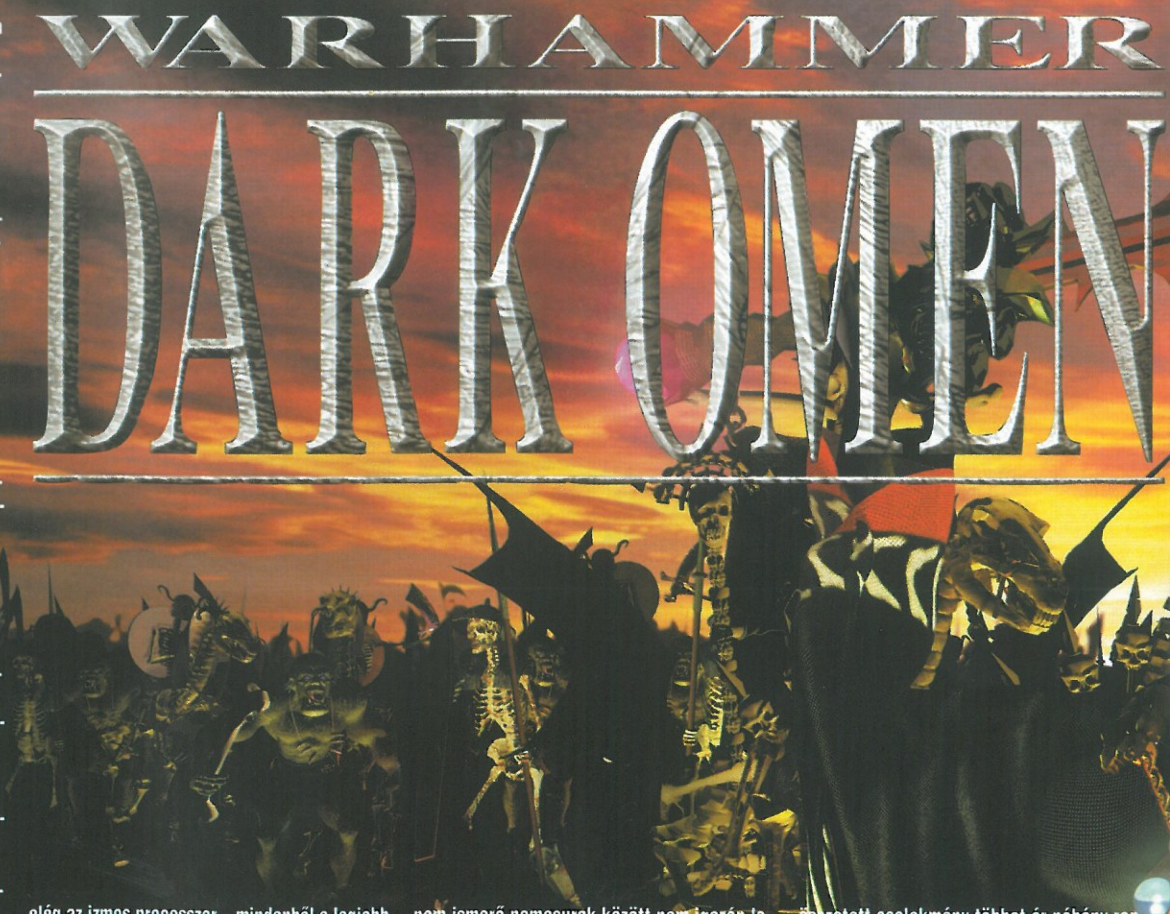
Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD, 3Dfx-kártya

Szerelem első látásra!

93%

Warhammer: Dark Omen



Úgy tűnik, a nagy software-fejlesztő cégek az utóbbi időben ugyancsak rákaptak a Games Workshop-féle táblás játékokra. Még meg sem száradt a nyomdafesték az Epic cikken és lám, szorgos amerikai barátaink egy újabb feldolgozással rukkoltak elő: a Dark Omennel. A játéknak egyébiránt sötét múltja van, mivel egy Shadow of the Horned Rat nevezetű stuff folytatása, ami szerintem még a legelvakultabb Warhammer-rajongók körében sem aratott osztatlan sikert. A szokásos "Vajh' mi a csuda az a Warhammer?" kérdéskört most egy merész logikai bakugrással meg is kerülném, a legfontosabb tudnivalók két pontban: a) egy angol származású, igen nagysikerű táblás stratégiai játék; b) egy Óregvilág nevezetű világon játszódik, ahol enyhén elborult hősök, nagyon elborult démonok és tökhülye orkok&goblinok élik vidám kis életüket (dark fantasy meg minden). És persze vannak élőhalottak is. A Dark Omen középpontjában ezek a az igen antiszociális teremtmények állnak, mivel a Nagash névre hallgató fócsonti vezetésével el akarják özönleni a Birodalmat. A gyanútlan játékos itt lép a képbe, mint egy nagyhírű (lásd az első rész történéseit) zsoldossereg vezére, aki szép lassan egyre mélyebbre süllyed e nem túl sok jóval kecsegtető háborúban.



Jövetelünk célja a falu közepén éktelenkedő kincsesládikó, amelyet az irányító panel több-kevesebb sikerrel eltakar



Bölcs hadvezérek roham előtt sosem feledkeznek meg a tüzérségi előkészítés fontosságáról

ELSŐ PILLANTÁSRA

A legelső benyomásom a Dark Omennel kapcsolatban a méla döbbenet volt, amit a bevezető képsorok megtekintése váltott ki belőlem. Mit mondjak, ehhez foghatóhoz még nemigen volt szerencsém PC-n! Nagyon erős a gyanúm, hogy ezt az introt is Silicon Graphics gépeken dobták össze – ebből már mindenki sejtheti, hogy mire számíthat. Szóval elég pofásra sikeredett, na... A második kultúrsokk a 3Dfx-es változat megtekintésénél ért, mivel a textúrák és maga a grafikai engine egyszerűen tökéletes. Szerény véleményem szerint jelen pillanatban a Dark Omen az a játék, amit véres kardként lehetne a konzol-fanoknak mutogatni, mint a PC-s játékok csúcsát (túlzásokba azért ne essünk: ez csak a grafikára vonatkozik...). A harmadik megrendítő élmény viszont az volt, midőn 3D-s kártya nélkül is megpillantottam a programot – hát, szóval, hogy is mondjam... valahogy nem volt az igazi. Szélsőségesebben fogalmazva: nemcsak könnyfakasztóan randa volt, hanem élvezhetetlenül lassú is. Tartok tőle, hogy az a fránya gyorsítókártya egyre inkább alapkövetelmény – már a stratégiai játékoknál is.

Ami magát a játékmenetet illeti, az nem sokat (értsd: semmit sem) változott az első rész óta. Annak idején a Shadow of the Horned Rat alkotói megkísérelték egy teljesen 3D-s környezetben játszódó, real-time stratégiai programot összehozni. Ez mondjuk nem kifejezetten tegnap történt, s az akkori gépek teljesítményét ismerve mindenki elképzelheti a végeredményt. Mostanra viszont igen nagyot fordult a világ kereke, a már emlegetett gyorsítókártyáknak, MMX processzoroknak és egyre méretesebb RAM-oknak hála, egészen elképesztő dolgokra is képes a PC. A játéktér teljesen szabadon forgatható és nagyítható, elképesztő mennyiségű textúra hömpölyög a csatamezőn és még napestig folytathatnám ezt az Amway-hangulatú mesedélutánt. A gond csak annyi, hogy ennek megvan a maga ára, mégpedig a szó legszorosabb értelmében. A Dark Oment számos kortársához hasonlóan csúcsgépekre fejlesztették: nem elég a Voodoo, nem elég a sok RAM, nem elég az izmos processzor – mindenből a legjobb kell. (Itt azért jegyezzük meg, hogy T.J. koma a béta-verziót tesztelgette – CoVboy) A grafikát persze mindenki kedve szerint lebutíthatja, ezzel viszont pont a játék legnagyobb erénye vész el. Úgy tűnik a balsorsú PC-tulajdonosnak nem marad más választás, mint fejleszteni, fejleszteni, fejleszteni. Persze jóanyám már az első C-16-osnál megmondta, hogy ennek rossz vége lesz...

A ZSOLDOSÉLET DISZKRÉT BÁJA

Maga a játék egy kellemesen gátlástalan zsoldoskapitány hányattatásiról szól, kinek az életben az egyetlen célja a gyilkolás. Ez mondjuk kissé merész állítás, úgyhogy röviden le is vezetném. A zsoldosok többsége a konszolidáltabb fantasy-regényekben pénzért harcol, ám Óregvilágon ez a szakma a legkevésbé sem rentábilis. A legtöbb csata után a fizetség teljes egészében rámegy az új zsoldosok felfogadására, jelen pillanatban például teljes vagyonom 26 aranyra rúg, ami durván 1/8 lovas megvásárlására elegendő. A dicsőség&hatalom szintén nem jöhet szóba, mivel a viselkedészavaros boszorkányvadászok, zsugori kalmárok és az előleg fogalmát nem ismerő nemesurak között nem igazán lehet érvényesülni. Egy szó mint száz: a Dark Omen-ben mindenki átélheti egy szegény, elnyomott kis zsoldoskapitány problémáit. És még csak fosztogatni se lehet, mivel az esetek túlnyomó részében hazai pályán játszunk.

Mint arra már utaltam, minden csata után lehetőségünk van viharvert egységeink feltöltésére, amit MINDIG érdemes megejtenünk. Az első néhány bemelegítő ütközeten kívül ugyanis minden pálya pont úgy van kisúlyozva, hogy csakis és kizárólag teljes létszámú sereggel és hibátlan taktikával nyerhetjük meg. Illetve pürrhoszi győzelmeket kisebb seregekkel is arathatunk, ám ezekkel van egy igen komoly gond: a csata után képtelenek leszünk a veszteségeket pótolni. Ami aztán a következő ütközetben még komolyabb vérveszteséghez fog vezetni és így tovább – e folyamat végét elég könnyű megtippelni. Amennyiben egyik csapatunk végleg elpusztult volna (azaz a létszám nullára esik), hezitálás nélkül kezdjük újra a csatát. A megsemmisült egységeket ugyanis semmiféle fondorlattal nem szervezhetjük újra, új csapatokat pedig NEM vásárolhatunk. A történet bizonyos pontjain kapunk ugyan új osztagokat, néha hősök is beállnak zászlónk alá, ám ez az örömteli esemény elég ritkán szokott bekövetkezni. Egyébként a már meglévő csapatokat "felpáncélozhatjuk", azaz egy borsos summa ellenében növelhetjük a túlélési esélyeiket. A gond csak az, hogy ezen egyszeri befektetésen kívül ezentúl az utánpótlás is lényegesen drágább lesz – úgyhogy megvannak a dolog veszélyei. Katonáinkról még annyit, hogy a likvidált ellenséges csapatok függvényében tapasztalatot szereznek, s így folyamatosan fejlődnek harci statisztikáik. E statisztikákat egyébként nem részletezték túl a játék írói, mivel 1-4 kis koponya jelzi a csapat veszélyességét, más paraméterekre nincs is rálátásunk. Jó, az átlag amerikai ifjonc biztos nem kedveli a túl bonyolult táblázatokat, de ez azért így nagyon nem az igazi...

Aztán maga a történet is megér egy misét! A játék készítői ugyanis rájöttek arra a hihetetlen tényre, hogy egy hosszú, szerteágazó és összetett cselekmény többet ér néhány renderelt átvezető animációnál. E mindenféleképp dicséretes ötletnek hála, az egyes csatákat néhány állókép előtt szövegelő figura köti össze, ami szerintem egyáltalán nem vált a játék kárára! Ennek köszönhetően a Dark Omen felfért egyetlen korongra, maga a sztori és az egyes szereplők jelleme rendkívül kidolgozott, és a végső győzelemig irtóztató mennyiségű csatában kell bizonyítanunk.

HA HARC, LEGYEN HARC

Ha az egyes ütközetek megnyerése nem is tartozik az "egyszerű" kategóriába, legalább maga az irányítás nem lett túlbonyolítva. Minden, a csata irányításához szükséges pa-

nel/opció/kapcsoló megtalálható egyetlen képernyőn. A billentyűzetkiosztás szintén nem egy bonyolult darab: a nagyléptékű stratégiai térképet a Space billentyűvel kérhetjük le, a kurzornyilakkal forgathatjuk/zoomolhatjuk a játékteret, az Esc billentyű lenyomására elővigyorgó rendkívül bonyolult menürendszert pedig mindenki tapasztalja ki maga. Ennyi. A képernyő szélein vándorló kis pajzsok mutatják, hogy az adott csapat épp merre bóklászik, bár ugyanezt megnézhetjük a jobb felső sarokban lévő térképen is. Igazából egyetlen komolyabb probléma merült föl a Dark Omen kezelésével kapcsolatban: nem vátoztathatjuk a játék sebességét. Hoppá... Ez egy real-time stratégiai játék esetében biza elég komoly baki, mivel a későbbi csatákban már hemzsegnek az egységek és az ütközet egészét eldöntő csatározások baromi hamar eldőlnek. Tapasztalataim szerint a rendelkezésünkre álló idő csak arra elég, hogy rohamtempóban kiadjuk a parancsainkat – viszont ezen parancsok megfontolására és végiggondolására már esélyünk sincs. Épp ezért minden pályának legalább kétszer neki kell ugrani: elsőre kitapasztaljuk, hogy az ellenfél honnan bukkan elő és milyen erőkkel rendelkezik, kigondolunk valami épkézláb taktikát – s másodszorra megpróbáljuk azt meg is valósítani. Illetve megpróbálhatjuk rendszeres időközönként az Esc billentyűvel fagyasztani egy kicsit a játékot, de ez igen rövid időn belül igen idegesítővé válik. Ennyit erről, következzenek a már emlegetett gombok (csak hogy a tördelő se unatkozzon):

Stop: Állj! Hosszabb elemzés aligha szükséges hozzá, az épp kiválasztott egység abbahagyja tevékenységét. Itt jegyezném meg, hogy némelyik lövöldözős csapat nem igazán veszi figyelembe a baráti egységek helyzetét, tehát ha célpontjukat lerohanja mondjuk hős lovasságunk, rendületlenül tüzelnek tovább. Na, ez egy ágyú esetén például nagyon kellemetlen tud lenni, úgyhogy nem árt a fenti gombbal idejekorán leállítani a fiúkat.

Charge: Roham! Deli katonáink rárontanak a kiválasztott ellenséges csapatra. Amennyiben a bal gombbal már előzőleg kijelöltük a célpontot, nem szükséges külön a roham parancs kiadása. Egyébként a bölcs hadvezérek mindig úgy alakítják a dolgokat, hogy ők rohamozzanak, mivel a támadó fél jóval eredményesebben harcol és nehezebben törik meg.

Target: Tűz! Bizonyára mindenki kitalálta, hogy e parancsot csak lőfegyverrel bíró csapatoknak lehet kiadni. Mondjuk nem rossz dolog a katonáink felé kolbászoló ellent megritkítani, ám a különféle tereptárgyakra és lővonalra nem árt nagyon figyelni, mivel ezeket a gép igen intelligensen kezeli. A legjobb puffogtató természetesen az ágyú, a méretes acélgolyóbis ugyanis akadály nélkül átszáguld az ellenséges egységen és minden útjába kerülő lényt lekaszál (szóval méretesebb élőhalott-hordák ellen különösen hatásos). Az ágyú egyetlen komoly gyengéje, hogy egyáltalán nem lehet mozgatni, ami némileg leszűkíti használhatóságát.

Rout: Vissza! Csapatunk fejvesztett menekülésbe kezd, ami több szempontból is igen kellemetlen. Először is az ellenfél a nyomába szegődik, s zavartalanul kaszabolja a spurizó katonáinkat (tehát menekülni eleve csak a lassabb ellenfelek elől érdemes); aztán a már nyúlcipőt viselő csapatnak jóidőbe telik, míg összeszedi magát (ez függ a csapatban tanyázó bajnok moráljától is), sőt, néha nemes egyszerűséggel le is lépnek a csatamezőről. Egy szó, mint száz, jól fontoljuk meg, hogy kivel, ki elől és hol kezdünk el menekülni. Elvégre az igazán nagy vérveszteségek után a fiúk maguktól is belátják a további harc reménytelenségét...

Boost: Hegyibe! E gombot buzgón nyomogatva elérhetjük, hogy katonáink jobban harcolnak s kevésbé hajlamosak menekülőre fogni a dolgot. Hát nem tudom...ilyesmit belerakni egy stratégiai játékba? Nem mintha a csata sűrűjében valaha is lett volna időm ilyen debilségre, de ez azért akkor is furcsa.

Magic: Mágia. Mivel a Dark Omen egy határozottan fantasy-környezetben játszódó program, nem maradhattak ki belőle a különböző mágikus ketyerék sem. Először is már a játék legelején hozzánkcsapódik egy kósza mágus (akinek varázslatos képességeit érdemes a lehető leggyakrabban igénybe is venni), de a csapatokat vezető hősöknél is fel-felbukkan néhány varázstárgy. Ezek használata meglehetősen egyszerű: válasszuk ki a kívánt varázsigét és mutassunk rá a célpontra. A kezdeti kellemetlenségeket elkerülendő mindenki figyeljen arra, hogy pontosan a célbavett egység zászlajára kattintson, különben a földbe csapódnak a válogatott szeretetcsomagok. A varázslatokat (és a varázstárgyak többségét) egyébként korlátlanul használhatjuk, bár rövid ideig "töltődni" kell minden varázslat után – ennek ütemét a középső kis körben követhetjük nyomon.

Hát, akkor dióhéjban ennyit a Dark Omen kezeléséről. A Word for Windows sajna egyre riasztóbb karakterszámokat írkál ki itt nekem, úgyhogy az ajánlott taktikák illetve ellenfelek elemzésétől ha fájó szívvel is, de eltekintenék. A jó öreg Clausewitz-féle közhelyek az összevont támadásokról illetve tüzérségi előkészítésekről mindenesetre itt is állnak. Egyébként a hátulról illetve oldalról jövő támadásokat határozottan nehezen viselik az ellenfelek, úgyhogy a lovassággal érdemes efféle dolgokat művelni.

Zárszóként csak annyit, hogy a Dark Omen rendkívül színvonalas darab. Egyedül azzal nem tudtam megbarátkozni, hogy minden ütközetnek legalább kétszer-háromszor neki kell futni, mire kellőképpen kis veszteségekkel túlvergődünk rajta – szóval gyors győzelmekre senki ne számítson. Akit viszont az efféle megpróbáltatások nem riasztanak el, az mindenféleképp szerezze meg a játékot. Megéri.

T.J.

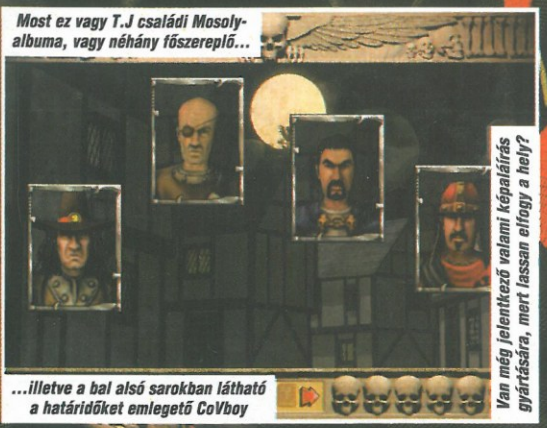

Nagash, a főgonosz emésztési gondokkal küzd



Luther Márton kései leszármazottja seregünk oszlopos tagja



"Nagyon rossz jelek ezek, Megint rossz gyerek leszek..."


Most ez vagy T.J családi Mosolyalbuma, vagy néhány főszereplő...
...illetve a bal alsó sarokban látható a határidőket emlegető CoVboy
Van még jelentkező valami képaláírás gyártására, mert lassan elfogy a hely?



A békés kis templom nyugalmát hamarosan feldúlják az alant látható nekromanta gonosz ármádiái

dark omen

Electronic Arts

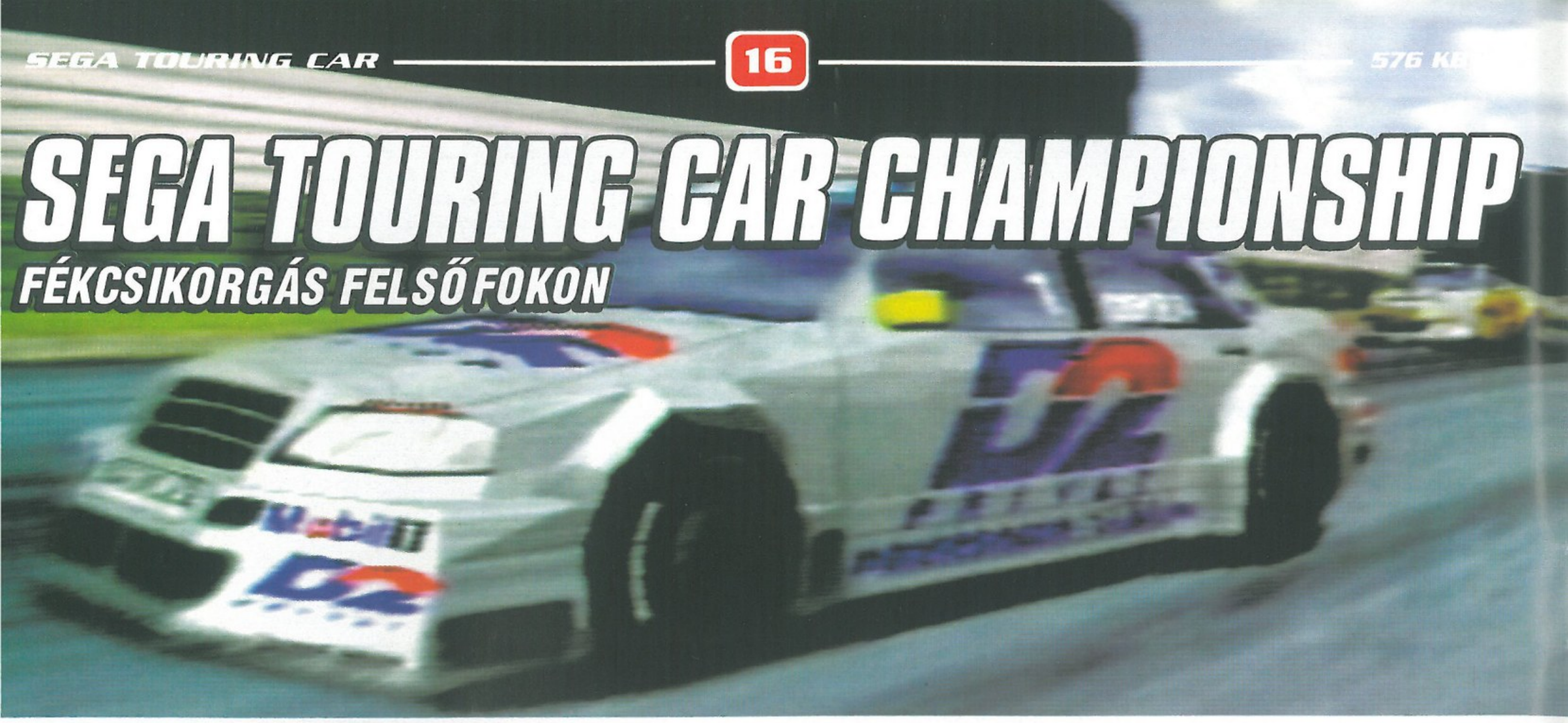
http://www.darkomen.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

A helyenként idegesítően gyors játékmenettől eltekintve tökéletes

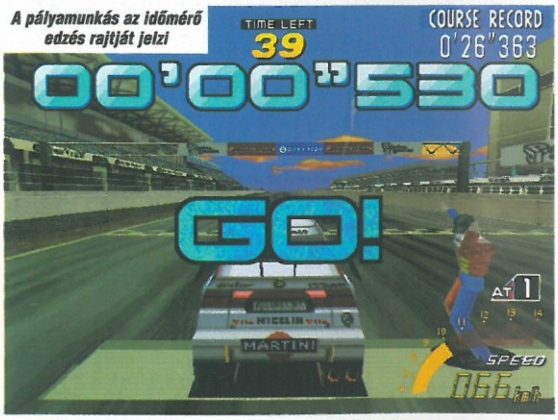
88%



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

FÉKCSIKORGÁS FELSŐFOKON

Nem is olyan rég a Touring Car versenyek izgalmát egy kiváló PC-s játékkal élhettük át: a CodeMasters féle TOCA egészen aprólékosan a valódi versenyekhez igazodott, és a játék segítségével a brit Touring Car bajnokság realisztikus másában vehettünk részt. Az élethűség volt a kulcsszó a SEGA Touring Car Championship fejlesztésénél is, ám mivel ez a játék eredetileg a játéktermekbe készült, az élethűséget a Sega programozói egészen más oldalról közelítették meg. A Sega automatái vitathatatlanul a legnépszerűbbek a játéktermekben, elég ha csak a Daytona USA-re, vagy a Sega Rallyra gondolunk. Ezeknek a klasszikusoknak köszönhetően az igazán nagy autóverseny-rajongóknak nem valószínű, hogy ismeretlenül cseng az AM3 neve; nos, ebből a csoportból vált ki az Am Annex, akik úgy gondolták, hogy kizárólag a motorsportot feldolgozó játékokra szakosodnak.



A pályamunkás az időmérő edzés rajtját jelzi



A Mercedes – szokásához híven – rögtön a rajt után az élre tör

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy egy japán fejlesztőcsoportnak hogyan jut eszébe egy többnyire csak Európában népszerű sportot feldolgozni. A válasz egyszerű: a készítők egy, a Német Túraautó Bajnokságról készült rövid videofelvétel és egy hasonló témájú autós szaklap révén azonnal beleszerettek a sportágba. Nem is csoda: a külsőre egyszerű szériaautóknak tűnő kocsik belseje szinte a Forma 1-es autók felépítésével vetekszik, és ezek a gépcsodák nem csak egyszerűen róják sorban a köröket, hanem mindvégig viaskodnak, "ízlelgetik" egymást, és nem ritkák a komolyabb kicsúszások vagy ütközések sem. Az Am Annex a japánoktól megszokott precizitással fogott a munkához: elolvastak minden fellelhető magazint és könyvet a sportágról, korábbi versenyekről készült videofilmeket tanulmányoztak, és természetesen élőben is megtekintettek pár futamot. A csapat néhány tagja testközelből is kipróbálta a Touring Car autókat, valódi versenypilóták vezették őket körbe a pályákon. Sőt mi több, kibérelték egy napra egy pályát, és ők maguk is beültek a volán mögé, hogy aztán a játékban minél több tapasztalatukat tudják felhasználni. A grafikusok sem tétlenkedtek: Németországba és Finnországba utaztak terepszemlét tartani, mely során megszámlálhatatlan videofelvételt és fotót készítettek a valódi pályákról és környékükről.

MEGFELELNI AZ ELVÁRÁSOKNAK

Amikor az érdemi munka megkezdődött, a készítők már jól tudták mit akarnak: egy olyan autóversenyt, ami annyira közelíti meg a valódi Touring Car sportesemények atmoszféráját, amennyire csak lehet, ám ennek ellenére nem túl nehéz – hogy azért a bedobott érmékért a játékosnak valami öröme is legyen. Ezért van tehát az, hogy a Sega-féle Touring Car élethűségben ugyan alulmarad a CodeMaters remekművével szemben, de ennek ellenére (vagy épp ezért) sokaknak mégis jobban fog tetszeni. A realisztikus környezettel egyébként szerintem még így is túllőttek a célon, ugyanis a Touring Car jóval nehezebb lett, mint az átlagos Sega-játékok. Az élethűség és a játszhatóság közti egyensúly pedig igen kényes dolog, hiszen egy automata akkor lesz igazán sikeres, ha már az első próbálkozásnál is tudunk vele mit kezdeni, de még több hónap múlva is tartogat számunkra kihívást.

A Touring Car alapvetően egy kemény sport: keményen meg kell küzdeni minden egyes helyért, és ezt a játékban is érzékeltetni kellett. Az ellenfelek nem amatőrök, első helyezést szinte csakis tökéletes, karambolmentes autózással érhetünk el. Riválisaink viszont szerencsére nem is túl szemetek, intelligenciájukat nem vitték túlzásba. Nem próbálnak mindenképp keresztbe tenni nekünk, kiszorítani minket, esetleg diszkréten kilökni az autónk hátulját (mint ahogy azt a TOCA-ban szemrebbenés nélkül megteszik). Ha csak normál fokozatra állítjuk a tudásukat, még egy kicsúszás is belefér a játékba – bár a dobogós helyezésekért így nagyon meg kell küzdenünk.

Annak ellenére, hogy mindenben a valóságot próbálták lemásolni, a Sega (a Sega Rallyhoz hasonlóan) egy nagyon is saját, exkluzív játékot akart készíteni, ezért a három pálya abszolúte saját tervezésű. Habár minden egyes hirdetés, ami a palánkokon látható, valódi cégeket reklámoz, a gyönyörűen felépített pályák mind csak a képzelet szülöttei, kizárólag a játéktermek (és most már a PC-k) szerelmeseinek. Hogy a grafikusok a valódi mat-



ricákat és reklámokat egyáltalán használhassák, az egy külön procedúra volt. Az autógyártókkal egyenként meg kellett értetni, hogy nem egy hivatalos ITC (International Touring Car Championship) kiadványról lesz szó, és ennek megfelelően kellett a kocsik felhasználásához a beleegyezésüket kérni. A végső játékba három ITC gép került be: egy Alfa Romeo 155 V6Ti, egy AMG Mercedes C-Class, és egy Opel Calibra V6. Ehhez jön még egy negyedik kocsi: bizonyára a japán nemzeti öntudat szólalt meg az alkotókban, így kerülhetett be egy távol-keleti típus is – egy Toyota Supra.

A VÉGEREDMÉNY

A fejlesztésnél egy valódi versenypilóta tesztelte a játékot, az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsik viselkedését. Az irányítás tagadhatatlanul Sega Rallys beütésű, ám az autók sokkal jobban tapadnak, minek köszönhetően inkább csak "hintázik" a faruk, és nem sodródnak ki. A lökdösődés közel sem olyan veszélyes, mint a TOCA-ban, hiszen eleve csak nyolc autó verseng egymással, a megcsúszott autót pedig jóval könnyebb megfogni, az ellenkormányzásnak nagyobb jelentősége van. Gyakorlatilag ki is vághatjuk egy kicsit az autó farát az élesebb kanyarokban (ami pedig a valódi versenyeken nem igazán jellemző). Érdekes megoldás, hogy a padlógázon és -féken (alapbeállításnál: X és Z gombok) kívül beépítettek "fél gázt" és gyengébb féket is (D/S). Én mondjuk ezeknek nem sok hasznát vettem, tapasztalataim szerint ugyanis az éles kanyaroknál elég csupán a gázt felengedni, és egy pillanat alatt kicsapni a kocsi farát, majd újra a gázra taposni. Sőt a lassúbb Opel esetében még talán lassítani sem kell. A kétfajta nézet közül (V-vel lehet váltani) a belsőben még tükör is van, de én mégis inkább a külsőt ajánlom, onnan sokkal jobban lehet a kocsi mozgását követni.

Ahogy azt már a korábbi Sega konverziókban megszokhattuk, ebben a játékban is meghagyták az eredeti Arcade üzemmódot, és ehhez írták még egy speciális PC-s opciót. Az arcade módnál csupán bajnokságon indulhatunk, melynek szisztémája nagyjából megegyezik a Sega Rallyéval: azaz sorban megyünk a pályákon, és amilyen helyezést elérünk, olyan rajtpozíciót kapunk a következő pálya repülőrajtjánál. Az egyetlen érdekesség, hogy az első pálya előtt egy egykörös időmérő edzésen vehetünk részt, tehát az első versenyen majd ezen eredményünknek megfelelően fogunk rajtolni. A hét másik versenyzőn kívül ellenfelünk lesz még a játéktermekben szokásos időlimit is, az ellenőrzési pontok szinte másodpercre ki vannak "centizve". Ugyanilyen bajnokságon indulhatunk a PC Side-nál is, ám ott további versenytípusok is a rendelkezésünkre állnak. Először is ott van a Time Attack, amivel a saját köreredményeinket döntögethetjük. Segítségül bekapcsolhatjuk az előzőleg futott eredményeink szellemautóját is. A Sega sosem feledkezik meg a két játékos módról (VS Race): osztott képernyővel ezzel a játékkal is lehet ketten játszani. A Car Setup-ba lépve – a Sega Rally mintájára – egyedi autókat készíthetünk. Módosíthatunk a kormányzáson, a gumikon, a féken, stb. Nagyon jópofa, hogy a laikusok számára minden egyes beállítás mellett egy rajz mutatja, hogy az adott változtatás milyen kihatással lesz az autó menettulajdonságaira. A spéci autók behívásához a kocsiválasztó képernyőn majd egy le/fel irányt kell nyomnunk – az egyedi autóknak a színük is más. A játék a legjobb eredményeinket természetesen elmenti, ezeket a Record-opcióval nézhetjük át. Végül a főmenü utolsó pontja a multiplayer játék; az érintett modem tulajdonosok, vagy hálózatot használók számára gondolom nem kell magyarázni a jelentőségét. Hálózaton maximum nyolcan lehet egyszerre versengeni. Ha értünk már el eredményt a bajnokságon, a menüben egy újabb pont is megjelenik: az Exhibition Race. Ez gyakorlatilag egy új pályát jelent: egy széles kiépítésű, városi útvonalon száguldozhatunk. A titkok kedvelőinek egyébként megsúgom: lesz még egy rejtett kocsi is.





Egy apró lökés, és máris a negyedik helyen autózok



Ilyen hatással van az első felfüggesztés a kanyarvételre



A kicsit megmachinált Opelemmel mindjárt jobban tudok előzgetni



Bár én voltam a pofátlan lökdösődő, végül én is fennakadok a saját hülyeségemen

EGY KIS SZÉPSÉGHIBA

Hanghatásait tekintve a SEGA Touring Car Championship a szokásos Sega-színvonalat képviseli, ám zeneileg valami újat tapasztalhatunk: hogy mit akarunk hallani (avagy nem hallani), mi magunk választhatjuk ki az időmérő futam után – a háromfajta zene között akad például techno is. A PC verzió grafikája – mint azt a képeink is bizonyítják – egészen megközelíti az eredeti arcade gép színvonalát, mégsem voltam teljesen megelégedve vele. Leginkább azt vettem zokon, hogy a játék egyszerűen nem támogatja a 3D kártyákat, noha a Manx TT-vel egyszer a Sega ezen már túllépett. A másik gond az, hogy bár a játékhoz ajánlott követelmény egy P133-as, maximális látvánnyal a program igencsak döcög rajta. Ha viszont levesszük a felbontást, a grafika enyhén ocsmánnyá válik, ráadásul követhetetlenül gyors lesz. A köztes megoldás, ha 640x480-as felbontásban játszunk, ám csak 8 bites színpalettát állítunk be. (A Screen Mode opciót és a Game Settingset az F3 lenyomásával érhetjük el.) Ugyan a durva színátmenetek miatt kicsit foltos lesz a pálya, de a sebesség kielégítő. Végső soron a programozók elismerést érdemelnek, hogy ilyen grafikát gyorsítókártya nélkül is ilyen sebességgel tudtak megjeleníteni.

V.Z.

sega touring car championship

Sega

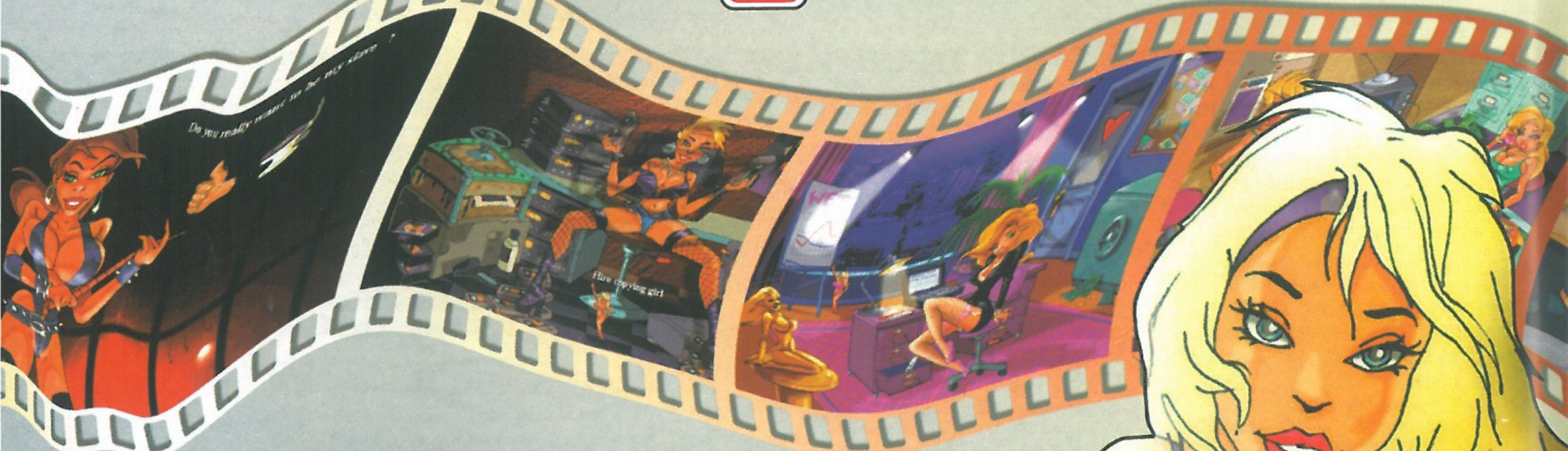
http://www.sega-europe.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Egy játéktermi sztár tetszetős, hazavihető kivitelben

84%





Lul

A sexbiro

Nem tudom, megpróbáltad-e már elképzelni magad, amint susogó joggingban csendesen szürcsölöd a kávécskádat valamelyik Segafredoban úgy usque 300-ért, néha meg-megcsörren az övtáskádra aggatott 4-5 mobilfon valamelyike, és odakünn horgonyoz az 500-as sportjárgány, hogy estefele elszállítson a lányokhoz, akiktől átveszed orcád verejtékével "megkeresett" szerény, adózott jövedelmed? Ha ez nem csak képzeletben, hanem gyakorlatban is működik nálad, akkor légy oly húgom elhagyni ezeket a hasábokat, mert enyhén unszimpi vagy nekem – ha viszont csak elméletben játszol a gondolattal, akkor itt van az a játék, amelyben fantáziádat maximálisan kiteljesítheted. Lányok futtatásából ugyanis nem kizárólag atlétikai edzők szoktak szerény összegeket szakítani, hanem mások is – és a Take 2 legújabb üzleti szimulációjában pont egy ilyen "úriember" szerepébe csöppenünk.

(Itt egy kis intermezzo következik, mert helyesbíteném a múltkori számunk híreiben megjelent néhány tévedést a játékkal kapcsolatban: mint az előbb kiderült, a játékban nem Lula, hanem a fiúja szerepét játszuk – Lula néhány akcióját tekintve csak annyit mondhatok, hogy hál'Istennek! Azonkívül a fejlesztő site-járól letöltött képek ugyan kétségkívül Lulát ábrázolták, de a játékban mondjuk nem igazán szerepelnek. Elnézést a dezinformációért, de úgy látszik, hoztam a szokásos formámat: én voltam az a szerencsés, aki épp' egy útfelbontásba ütközött az információs autósztrádán...)

Mint az introból is kiderül, hősünk eddig egy másik rokon szakmában ténykedett: bankrablóként. Sajnos utolsó tranzakciója nem igazán sikerült: a társai őt is kirabolták és kitették Kalifornia egyik elhagyatott sivatagában. Valahogy nagy nehezen elvergődött egy Isten háta mögötti kis porfészekbe, ahol momentán a roppant hangzatos nevű Tropicana bár úszómedencéje mellett, egy pohár hűvös likőrrel a kezében morfondírozik az Élet ügyes-bajos dolgain. Az elmélkedést egy rendkívül figyelemreméltó domborzati viszonyokkal rendelkező szöszke feltűnése zavarja meg. A lány illendően bemutatkozik. Lulának hívják, és mivel a medencében félreérthetetlen jelét adja szimpátiájának, az ismerkedési procedúra a hotelszobában folytatódik, ahol hősünk – mint jeles természetbúvár – roppant behatóan tanulmányozza az említett domborzati viszonyokat. Több szempontból is... Miután az ismerkedésnek ezen a részén túlesett, kényelmesen nekidől az ágytámlának, cigarettára gyújt és felteszi a legostobább és egyben legveszélyesebb kérdést, amit férfi csak feltehet nőnek: – Akarsz gazdag és híres lenni?

Lula akar. Ettől pedig jeles hősünknek ötletei támadnak...



Lula fényképezésre készen – persze még a megfelelő pózba kell rendezni



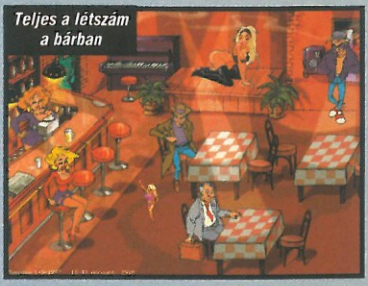
Csendes kisváros, érdekes madarakkal (csak most épp letakartam őket)

A KISVÁROS

A szexmilliókhoz vezető rögös út első lépcsőfoka ez a kis porfészek lesz. A bal alsó sarokban három kitüntetett információt láthatunk: a dátumot (hm, ha jól belegondolok, ez nem is olyan fontos); a pénzünket (ez viszont a legfontosabb), valamint az időt (egyes helyek ugyanis csak bizonyos napszakokban vannak nyitva).

Hotel: Ennek emeletén béreljük ki leendő birodalmunk első főhadiszállását, továbbá itt fogjuk Lulát fényképezni. A szoba napi bérleti díja 100 dolcsi, de ha már némi pénzmag állt a házhoz, célszerű hetibérletet választani, mert úgy 20% kedvezményt kapunk. Lula figyelmeztet, ha a következő napidíj fizetése esedékessé vált – ezt pedig nem árt teljesíteni, mert ha egy nap elmaradásunk van, a tulajdonos gátlástalanul értékesíti a szobánkban tárolt felszerelést. Követelőzésének csillapítására drasztikusabb módszerek is kínálkoznak, de egyelőre maradjunk csak a számla kifizetésénél...

Video Store: A helyi Fotex-kirendeltség. Itt vásárolhatunk magunknak fotó- és videófelszereléseket. Kezdeti pénzmagunk a legolcsóbb fotóapparát és lámpa, valamint 2-3 tekercs film beszerzésére elegendő. A későbbiekben drágább cuccokat és videókamerákat kell vennünk, mert a jobb minőségű felvételekért több pénz üti markunkat. Az elkészült fotókat ide kell beadnunk előhívásra, amely 17 órába valamint 20 pénzbe fog kerülni.

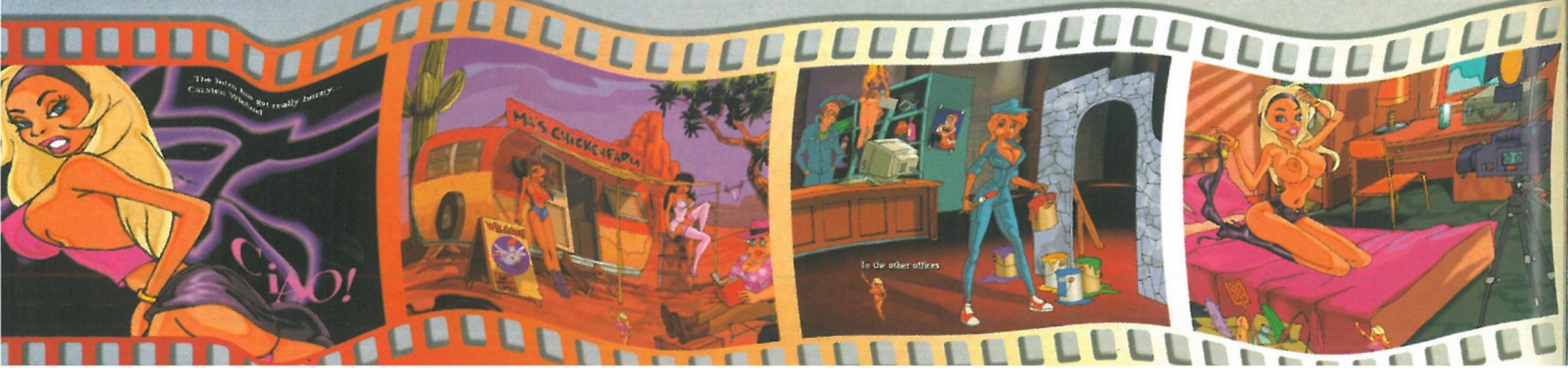


Teljes a létszám a bárban



A mellékhelyiség kettős jövedelemforrásként működik

Bar: Különböző lunpen elemek gyülekezőhelye – tehát ide majd gyakran járunk. A pultban álló hölgyre kattintva Lulát napi 150-ért leszerződtethetjük sztriptíztáncosnak, mert a gazdagsághoz vezető út első lépéseinél sajnos valakinek dolgoznia is kell... Szereplése időpontjának javasolt a 18-21 órát választani, mert így napidíjából rögtön ki is fizethetjük a következő napi lakbért. A bárt néhány családos úriember (Victim) is látogatja – ha ezekre kattintunk, tájékozódhatunk anyagi helyzetükről, továbbá – ha épp nem dolgozik – Lulával a hotelbe csábíttathatjuk őket, ahol nyilván bélyeggyűjtemények tanulmányozása lesz az elfoglaltság tárgya... A családias jelenetről azért a biztonság kedvéért készítünk néhány fotót – ha másért nem, hát azért, hogy alkalmasint elküldjük a Filatéliai Szemlének. Vagy esetleg a delikvens kedves családjának. Az utóbbi lehetőségről egy névtelen levélben tájékoztatjuk is az urat, felvetvén azt az alternatívát, hogy ettől a kínos procedúrától örömest eltekintünk, ha egy szerényebb összeggel hozzájárulnak egy szegény, ámde tehetséges amatőr fotós anyagi bázisának stabilizálásához. A csúszkán állítsuk be a kívánt összeget, majd adjuk postára a levelet. Érdemes nem túl pofátlan összeget (2-300 dolcsi) megnevezni, mert ha túl nagy lóvét akarunk egyszerre leakasztani a t. ügyfélről, szalad a rendőrségre és csúnya hazugságokat mond rólunk. Ha a zsarolás sikeres, akkor másnap este a bár mellékhelyiségében megtaláljuk a mi kis borítékunkat. 3-4 lehetséges áldozat van, akiket akár naponta is meg lehet zsarolni. A mellékhelyiségben néha egy-egy illuminált vendég intézi ügyes-bajos dolgait a piszoárnál – egy ólomcső segítségével (meg egy kattintással) apróbb emléktárgyak átadására bírhatjuk





őket. Ez egyébként nem különösebben jövedelmező, és ha túl gyakran alkalmazzuk, akkor előbb-utóbb az őrszobán találjuk magunkat. A bárban találunk még egy két lábon járó (illetve egy ülepen ülő) pénzforrást is a szerencsejátékos (Gambler) képében. Vele roppant bonyolult szerencsejátékot játszhatunk, ha van legalább 1500 dolcsink: 1-6 kockával kell dobnunk hatosokat. A tét 10 és 1000 dollár között lehet, és az nyer, aki több hatost dob. Ha ugyanannyi (vagy több) disznót dobunk kevesebb kockából, a tét dupláját nyerhetjük. Egyébként nem rossz módszer, ha kezdésünkkor a legkisebb tétet tesszük, az ellenfél kezdésekor pedig megvárjuk, hogy ő mit dob – ha csúnyát, akkor dobás nélkül felállhatunk az asztaltól. A bárban még van egy érdekes arc: Dealer Don, akitől új személyazonosságot vásárolhatunk, ha Mulder ügynök kollégái már személyesen érdeklődnek a városban végzett áldásos tevékenységünk iránt. Ennek ára már kicsit húzós, napi árfolyamon 8-12.000 dolláron mozog.

Distributor: ő terjeszti Luláról készült – előhívott – fényképeinket és videóinkat. Üzletet kötni csak akkor tudunk vele, ha épp nem köti le egy lovaglólecke. A felvételeket 1-2.000-ért fix áron is elcsaphatjuk neki, de jobban járunk, ha naponta fizetett licencbe adjuk át őket és reggel beugrunk hozzá a járandóságunkért.

Police: Ide nem kell bejönnünk – előbb-utóbb majd úgyis hoznak minket. Sittre akkor kerülünk, ha túl nagy a zsarolási összeg, és az ügyfél felnyom bennünket, vagy túl sűrűn verjük fejbe a WC-be látogató részegeket. A szabadulásnak ára van, és rögtön kiderül, hogy mi is az, amikor a bilincsre kattintunk és a hatóság buja alkalmazottja korbácsot húz elő... Sajnos így csak kétszer szabadulhatunk a kóterből, harmadik alkalommal az FBI – hímnemű – alkalmazottai tesznek pontot pályafutásunk végére.

Pawnshop: Zálogház, bájos tulajdonossal. Modernizálás után értékük feléért zálogba csaphatjuk régi kameráinkat és lámpáinkat, továbbá itt értékesíthetjük a WC-ben fejbevert urak holmijait is.

Sexshop: Itt különféle mókás dolgok beszerzésére van lehetőség. Ez muszáj is lesz, mert Lula egy idő után megunja a felvételek egyhangúságát, és néhány "játékszerre" vágyik. Ilyenkor vegyünk neki több fajtát is, mert nem nevezi meg pontosan, hogy mire is gondol éppen – ráadásul amortizálja is a cuccokat...

Chicken Farm: Itt egy kedves öreg hölgy lakókocsija található, aki néhány ifjú hölgyet menedzsel – "munkát" közvetít nekik. Mivel baby sitterre ebben a játékban nem lesz szükségünk, akkor kell ide betérnünk, ha Lula valamelyik felvételnél eleven "játékszerre" vágyik. (Egyébként a bárban feltűnő lányokat is be

...dalom visszavág

lehet szervezni egy ilyen buliba – de a Csirkefarm olcsóbb.)

Parking Lot: Itt két motoros duhaj horgonyoz, akiket három speciális megbízatással halmozhatunk el. Karton sörökkel üzemelnek, és a megbízatás sikere (időtartama) egyenes arányban van a beléjük fektetett kartonok mennyiségével. Olcsón meg lehet veretni velük például a gonosz moteltulajdonost. Ezt már csak hobbiból is megteszi a korrekt játékos, már csak azért is, mert ilyenkor nem kell lakbért fizetni – de persze olcsóbb, ha rendesen fizetjük a számlát. Verésre akkor lesz szükség, ha a portás megpróbál a mi szakmánkba kontárkodni, és arról kukorékol, hogy mindent tud rólunk, és mindent elmond az FBI-nak. Szintén ki lehet vonni a forgalomból egy időre az FBI-ügynököket, de ez már jóval költségesebb mulatság (akkor van rá szükség, ha nincs annyi pénzünk, hogy új személyazonosságot vegyünk Dealer Dontól). Ezenkívül lehet közreműködést kérni egy lecsukás-várományos művelethez is, de a költségek itt sincsenek összhangban a várható bevétellel.

A taktika egyszerű. Kezdéskor béreljük ki egy napra a szállodai szobát, vegyünk egy 150 dolláros fényképezőgépet és lámpát, meg 3-4 tekercs filmet, csináljunk egy sorozatot Luláról, vigyük vissza előhívatni, majd szerződtessük Lulát a bárba sztriptíztáncosnak. Ezután az F2-vel behívható Save-menüben állítsuk az idő múlását maximumra. Az elkészült filmeket mindig rögtön adjuk be a disztribútorhoz licencre (az első mehet fix árra is, mert abból rögtön heti lakbért fizethetünk), és reggel azonnal vegyük fel a pénzünket. Közben naponta mehet a zsarolás a bárban, és unalomūzőnek néha fejbe is verhetünk valakit. Előbb-utóbb megjön az FBI, szóval miután új személyazonosságot vettünk Dontól, maradjunk meg a törvényes keretek között, és koncentráljunk a minél jobb minőségű ffénykép- és videófelvételekre, na meg Lula kívánságaira. Mihelyt összeszedtünk 50.000 dollárt, költözhetünk Hollywoodba.

A SZEXFILMGYÁR

Ez már kicsit húzósabb történet lesz, mert az 50 rugó dollárban sem túl sok, különösen ha az ember a blue movie-k világában óhajt komolyabb tőkét kovácsolni magának. Az irodánk jobb oldalán látható üvegre kattintva mehetünk a stúdióépületekhez (majd ha már béreltünk), az ajtón Lula lakosztályába (ld. mint az előbb) – tehát a legjobb, ha szemközt kiugrunk a városba:

Beauty Clinic: A szépségklinikán átszabathatjuk rozzantabb színészeink külalakját. Lulának nincs szüksége rá, a többiek pedig épp eleget keresnek, hogy maguk finanszírozzák a dolgot – vagyis nem szoktam használni, mert nincs közvetlen haszon belőle.

Parking Lot: Az előző szintről már ismerős derék motorosok. Mivel itt most hat videóstúdió között folyik a piaci verseny, a többiek munkáját szabotálhatjuk a lefizetésükkel. Ha a toplista élére akarjuk juttatni valamelyik produkciónkat, erre szükség is lesz ...

Realtor: Itt bérelhetünk/vásárolhatunk a filmgyár üzemeltetéséhez szükséges épületeket (ld. részletesen később). Pénz híján egyelőre csak maradjunk a bérletnél.

Distributor: Akárcsak az előbb, itt boltolhatunk a terjesztővel. Ugyanúgy el lehet adni a teljes filmjogot, mint a hetente fizetett licencet (nyilván az utóbbi a kifizetődőbb), de nagy pénzt majd akkor akaszthatunk, ha magunk dobjuk piacra csodás alkotásainkat.

Sex Store: A mókás csecsebecsék beszerzési helye. Típusok tekintetében a választék sokkal szélesebb, mint az előbb, tehát mielőtt egy forgatás megkezdődik, nem árt megismerkedni velük. Itt találjuk a szexfilmek Top10-listáját is. Erre természetesen csak a legjobb minőségű felszerelésekkel készült filmek juthatnak fel (szabotázs nélkül a legjobb helyezésem így is csak egy 6. hely volt).

Bank: Itt már pénzügyi műveletekre is lehetőség van. 70.000 dolláros hitelkeretünk van, ami az ötvenes saját készpénzünk mellett talán éppen elég lesz az első egyszerűbb produkció finanszírozására. A hitel automatikusan életbe lép, ha elfogyott a saját tőkénk, viszont havi 12%, naponta fizetendő kamattal ketyeg. Ha a hitelkeretünket túllépjük, buktuk a partit, mehetünk vissza az előző pályára. Ha már termeltünk némi felesleget, be is fektethetjük a lóvét – de ez jellemző módon csak 2%-ot gyümölcsözik.

Az első dolgunk tehát néhány épület kibérlése a Realtornál. Mivel már az első filmnél tuti becsődölünk, ha az összeset kivesszük, az első 3-4 filmhez csak a legfontosabbakat béreljük ki. Az épületek persze csak akkor fognak működni, ha felvettük oda a megfelelő alkalmazottakat is és megvásároltuk a szükséges felszereléseket is.

Lula's Flat: Kis kedvencünk magánlakosztálya, ahol egyrészt szerepet adhatunk neki valamelyik készülő filmünkben, illetve apró csecsebecsékkel (aranyóra, sportkocsi, tengerparti villa, stb.) javíthatjuk közérzetét. Publicitását majd a reklámiroda fogja.

Entrance: Bejárat. Ide nem árt legalább egy biztonsági őr, esetleg felfegyverezve, mert az ördög, a konkurencia, valamint a különböző tüntetéseket szervező nőegyletek nem alszanak – márpedig az idő pénz, és minden egyes incidens vagy szabotázs hosszú órányi kieséseket okoz.

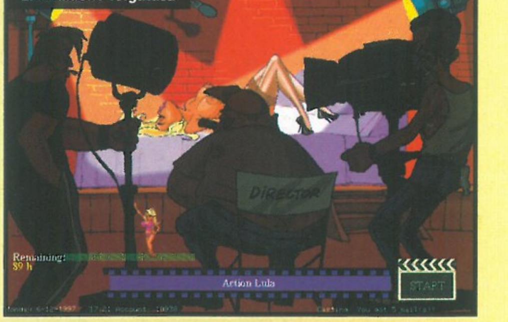
Casting Office: Elméletileg szereposztás, de – húzós áron – innen adhatunk fel hirdetést új alkalmazottaknak és új színészeknek. Az előbbiek hirdetéseit a jobb oldali iratszekrényen, az utóbbiakat pedig az íróasztalon levő magazinra kattintva adhatjuk fel. (Nem tudom, mennyire nagy dicsőség, de Martha Ikpol nevében kis hazánk is képviselteti magát a színésznők között.) Az álláshirdetésnél meg kell adnunk a minőségi elvárásokat és a fizetés arányát (a színészeknél pedig bizonyos, khm, kvalitásokat), de ez mondjuk merőben poétikus dolog, mert úgyis mindig ugyanazok fognak jelentkezni, és mindenki megjelöli a napi fizetési igényeit is. Egy reklám körülbelül 2-3 napig hatásos, ha addig nincs jelentkező, adjunk fel még egy hirdetést. A jobb alsó sarokban látjuk, hogy hány jelentkezés érkezett be a hirdetésekre, és a borítékokra clickelve tudunk lapozgatni közöttük. Mivel egy állásra többen is jelentkeznek, logikus, hogy azt fogjuk a nagyítós ikonnal szerződtetni, aki a legkevesebbet kéri közülük. A többit akár ki is rúghatjuk, mert – a takarítónőkön kívül – minden állásra elegendő lesz egy személy. (Ez nem is árt, mert ahogy elnéztem, 10 jelentkezésnél több nem nagyon lehet az irodában.) Színészek lehetnek többen is, bár az költséges móka. A Castingba nem szükséges személyzet, max. új színészek felvételekor nem látjuk az animációt.

Movie Planning: Elsősorban kell ide egy "író" (Writer), akinél megadhatjuk az új film címét és választhatunk neki valamilyen "témát" (érdekes a választék). Az író mellé kell egy asszisztens (Prod. Asst.), akinél kiválaszthatjuk a stílust (értelemszerűen minden film hardcore), továbbá egy gyártásvezető (Prod. Dsgn.), akinek a tábláján a kis képecskékből összerakhatjuk a "cselekményt". Minden egyes kocka 10 perc és 1.000 dollárba kerül. A hosszabb filmeket nyilván hosszabb ideig gyártják, viszont drágábban lehet eladni őket, de 80-90 percnél hosszabb film gyártása nem ajánlott. Ha összeraktuk a filmet, a Conclude Planning ikonnal befejezhetjük az előkészítést. (A

Lulát sikerült kellemes hangulatba ringatni

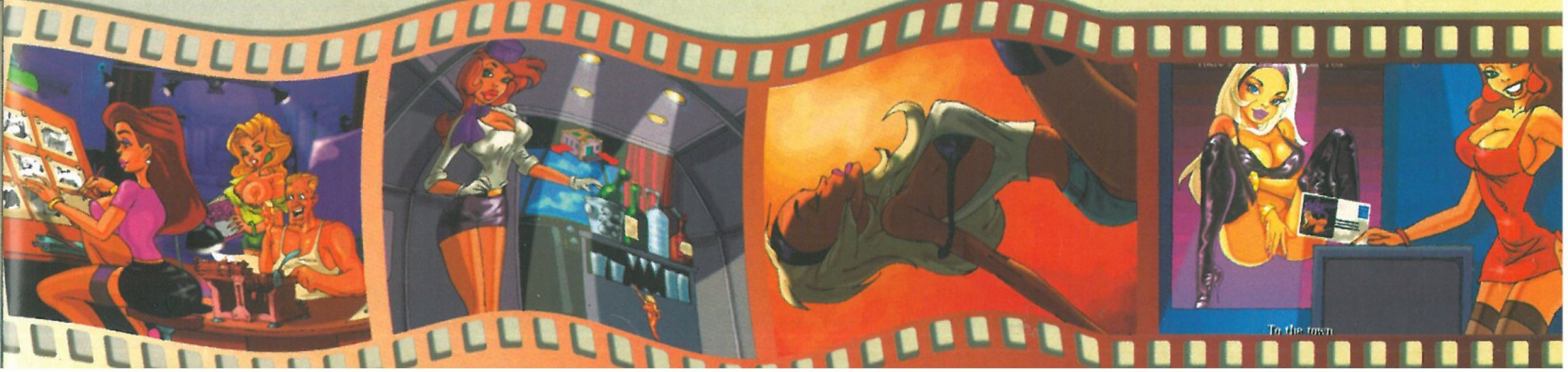


Teljes gőzzel folyik az új Emmanuelle forgatása



A szereposztásnál kitörő örömmel fogadják az újonnan szerződtetett színészeket









Lassan kezd lakhatóvá válni szerény kis hajlékom



A NASA "speciális" űrhajója kilövésre készen



Minden jó, ha jó a vége (holnap előfizetek az 576 Kbyte-ra)

program ugyan csodálkozni fog, de az ne zavarjon senkit.)

Studio: Ide kell egy rendező (Director), egy operatőr (Cameraman) és egy fővilágosító (Light. Engnr.), természetesen az utóbbi kettőnek vásárolnunk kell egy kamerát és egy lámpát is. Mivel a filmgyártás leghosszabb folyamata a forgatás, később akár három stúdiót is bérelhetünk, ahol párhuzamosan több filmet is forgathatnak, de természetesen oda további személyzetet, felszerelést, na és persze színészeket kell szerződtetnünk. Ha a személyi és tárgyi felvételek megvannak, a Movie Planningban befejeztük egy film előkészítését, és a Casting falitábláján – Lulán kívül – legalább két színészt hozzárendeltünk a filmhez, a stúdióban kiválaszthatjuk a filmet, és a Startra kattintva megkezdődhet a forgatás. A rendező előtárja a tervezett forgatási időt, melynek jóváhagyása után – hogy a költővel szóljak – a munka a dandárjába lép. A direktor persze napjában többször is valamilyen problémával áll elő: vagy valamelyik szereplővel van gond (pl. sikoltva menekült, amikor meglátta a partnerét), vagy pedig valami spéci eszközre van szüksége. Ilyenkor a stúdióba siethetünk orvosolni a problémát: az előző esetben forgatási szünetet rendelhetünk el, megfenyegethetjük, megvesztegethetjük, esetleg különpénzzel serkenthetjük, vagy kirúghatjuk az illetőt; az utóbbiban pedig kiugorhatunk a szexshopba a kívánt cuccért. Ez kellemetlenebb lesz, mert a cuccoknak egy rakás változata van, és a rendezőnek mindig pont az adott darab kell. (Vagy fél órát keresgéltem, amikor az egyik jelenethez egy "Fél Csirkére" volt szükség – vajon mi a szösz lehet az?)

A film tulajdonképpen már most eladható, de azért két épületben tovább finomíthatjuk őket:

Cutting Room: Ide értelemszerűen egy vágólányka (Cutter) és valami vágóberendezés szükségeltetik. A kész filmek vágása rendszerint 1-2 napot vesz igénybe.

Sound Studio: Itt egy hangmérnök (Sound Egnr) foglal majd helyet, aki egy rakás különféle hangcsiholó berendezés segítségével 1-2 nap alatt zenét kreál a nagy műhöz. Ha luxuskiadásokat óhajtunk, akkor lehet ide szerződtetni kellemes hangú dublőröket (Dubler), akik a filmvásznon jól festő színészeinknek hangot kölcsönözhetnek.

A többi épületet és a személyzetet/felszerelést már csak akkor érdemes bérelni, ha a filmgyártás már nagyüzemi méretekben folyhat:

Marketing Office: Reklámiroda, ahol Lula reklámját intézi két bájos hölgy. A reklámfőnök (Advertising) irányítja a különféle botrányokat (polgármesternek jelöltetik, levetkőzik egy talkshowban, stb.), a titkárnője (Operator) intézi az egyebeket (tv-hirdetés, poszterek, stb.)

Props: Ez a kelléktár, ahol – ha éppen nem egymással vannak elfoglalva – egy asszisztens (Prop. Asst.) és egy managerlányka (Props. Mngr) intézi a kellékügyeket. Ez azért kellemes, mert a továbbiakban a rendező csak akkor nyaggat bennünket tárgyi szükségleteivel, ha az eszköz abszolút nincs raktáron (eddig mindig újat vetetett mindenből). Ugyancsak itt állíthatunk munkába egy berendezőt (Set Builder), és különféle díszleteket vásárolva változatosabbá tehetjük – amúgy elég egysíkú – filmjeink helyszínét.

Copier: Egy másolólányka (Copy Girl) és egy másológép munkába állításával itt kezdhetjük meg filmjeink sorozatgyártását.

Warehouse: Innen teljesítjük a saját forgalmazású filmjeink megrendelését a nagykereskedők felé. Először persze ehhez a filmet piacra kell dobni (az irodában a laptopra kattintva). Elméletileg fel lehet venni ide egy raktárost (Storewoman), de teljesen felesleges, mert a megrendeléseket saját kezűleg (a számítógépre kattintva) kell teljesítenünk – vagy az ár/tétel függvényében visszamondanunk. Ha nem tesszük, nem keresünk egy fityinget sem. Az újonnan piacra került filmek első megrendelései 6-7 dollár körül mozognak, de egy jó minőségű eszközökkel készült film árát pár napon belül akár 14-15 dollárra is felverhetjük.

A taktika ezen a pályán két részből tevődik össze: először is az első filmeknél a minimális épületekkel el kell kerülnünk a csődöt, majd a későbbiekben ki kell bérelnünk a többi kuckót és mindenhova a lehető legjobb felszerelést megvásárolnunk (márcsak azért is, mert azok elhasználódnak). Ha igazán beindul a bolt, akár napi 100.000 dollárra is rúghat a tiszta nyereség. A pálya addig tart, amíg el nem érjük a 2 millió dollár mobil tőkét. A mobil tőkébe nem számítanak bele a banki befektetések. Mivel a következő pályán megint egy rakás lóvét kell indulásnál elvernünk, nem árt ezen 5-6 millió dollárt befektetésekben felhalmoznunk, majd azt magunkhoz szólítva átvonulni a harmadik szintre.

A SZEXBIRODALOM

Los Angeles lesz a fellegvára az USA egészét behálózó birodalmunknak. Itt az első dolgunk az, hogy megfelelő lakásról gondoskodjunk magunknak. Lehet bérelni is, de én megvettem rögtön a legdrágábbat – mit nekem rongyos másfélmillió dollár?! Valahol csak laknia kell az új Hugh Hefnernek vagy Larry Flyntnek...

A pályán az lesz a feladat, hogy az Államok tíz nagyvárosában szexkereskedéseket nyissunk és kiüssük az öt konkurenst az üzletből – Lula itt már csak a háttérből figyeli az eseményeket. (Illetve lesz még egy apró dolga, de mindent a maga idején.) Az Ingatlanügynökkel már megismerkedtünk kicsiny hajlékunk megvásárlása kapcsán, szóval rögtön ki is bérelhetünk tőle pár shopot. Fekvés szerint három (belváros, a belvároshoz közel, illetve külváros), méret alapján pedig négy különböző shop létezik – ezek egyben meghatározzák a bérleti díjuk nagyságát is. A méret kiválasztása után bal oldalon megjelenik, hogy hány van kiadó a városban, és egy vizit után kibérelhetjük. Ha jól vannak irányítva, a legnagyobb hasznot a belvárosban fekvő legnagyobb shopok hozhatják, de jövedelmezően lehet üzemeltetni egy külvárosi bodegát is. Részemről Los Angelesben ki szoktam bérelni az összes kiadó shopot, mert háklis vagyok arra, hogy otthon én legyek a legerősebb.

Az ingatlanügynöktől kilépve a városi menübe kerülünk, ami mindenütt megegyezik – kivéve az egy Los Angelest, ahol a házikónkat választva lépünk az irodánkba. Itt Lula ajándéka vár bennünket, ami nem más, mint egy mókás kedvű titkárnő. A jobb oldali ablakra kattintva kinézhetünk a birtokra, ahol a daru ikont választva rögtön meg is ejthetünk néhány építkezést, úgymint kerítés, úszómedence, kifutópálya és hangár. Az utóbbi kettő megépülése után magánrepülőgépet vásárolhatunk – ez ugyan kissé költséges, ámde roppant időtakarékos megoldás lesz a későbbiekben. Ha valaki nem mentes némi allűröktől, toborozhat mindenféle személyzetet is, de de a túl grandiózus sleppnek van egy elég kellemetlen utóhatása: a későbbiekben nem lehet kirúgni őket. Szóval csak szerényen, de pilóta mindenképpen kelleni fog.

A széf mellett találjuk a nagyvárosokban levő shopjaink napi könyvelését (Flipchart), azaz mennyi az adott havi forgalom/költség/profit egy adott városban. A széfben a városok shopjaiban levő készpénzt találjuk – ha nagyon felgyülemlett, elugorhatunk, hogy magunkhoz szólítsuk egy részét. A széfen levő tortára kattintva élünk társadalmi életet: időnként partit szervezhetünk házunkban, adott számú lány és adott minőségű kaja-pia társaságában.

To the Branches: Itt látjuk, hogy a város hat lehetséges shopja közül ki hányat bérel, a konkurensek logoira kattintva pedig az adott havi bevételt szemlélhetjük (nem kell megrettenni, ez csak a bevételük, nem a profitjuk). Saját shopnál megjelennek az opcióik. Staffnál adhatjuk meg, a személyzet minőségét és létszámát. Célszerű 80% feletti eladókkal dolgozni, és létszámnak valamivel többet alkalmazni, mint a shop férőhelyeinek száma. A Departments-menüben állítjuk össze a bolt profilját, azaz a szolgáltatásokat. Elég egyértelmű képecskék jelzik a szolgáltatás mibenlétét, a melletük álló szám pedig azt mutatja, hogy az mennyi férőhelyet foglal a shopban. Csak a legnagyobb szupermarketekben van lehetőség az összes szolgáltatásra. A Balance Sheetnél látjuk a shop aktuális könyvelését, különböző költségeit, valamint a boltban levő készpénzt. Ezt a Take Out Capitals ikonnal magunkhoz vehetjük (persze hagyjunk némi forgótőkét is), a Stock Uppal pedig feltölthetjük a nálunk levő mobil pénzből. Utóbbira akkor van szükség, ha a bolt veszteségesen üzemel. Ez viszont – jó reklám és szolgáltás/személyzet mellett – csak akkor fordulhat elő, ha valamelyik konkurens szabotálja a boltot. Ha egy shopunknak elfogyott a pénze, a program felajánlja a bérlet megszüntetését – ilyet viszont egy büszke milliomos nem fogad el, inkább némi veszteséggel kivárja, amíg a szabotázs lefut.

Advertising Company: A shop kiválasztása után bejelölhetjük, hogy a Start Advertising választása után milyen módon hirdessék boltunkat. Nem kell sokat teketóriázni: mindig minden boltot mindenhol hirdetni kell, mert költséges ugyan, de megtérül.

Black Cat's Agency: A szabotázsakciók helyszíne. Öt közül választhatunk a sima, 8.000 dolcsis megfenyegetéstől kezdve a félmilliós "nukleáris csapásig". A típus beállítása után ki kell választanunk a célpontot, és a Start Operationnel adott ideig él a szabotázs. Egy shop egyszerre csak egy módon támadható. A megtámadott üzletnek rendszerint negatív a bevétele (az atomcsapás pedig minden körben felezi az eddig elért forgalmat is).

Bank: Ugyanazok a paraméterek, mint az előző pályán, csak a hitelkeretünk nőtt meg egy milkóra. Ha a bankár alsóneműben fogad bennünket, felajánlhatunk neki Lulával két órácskát – mire visszatérünk 10%-kal emeli a hitelünket...

Airport: A távolságokból adódóan a közlekedés módja a repülőgép. Mivel egy idő után kissé idegesítő, hogy egy tíz órás repülőút 3-4 napig tart (például a pilóta néha leszáll óvszert venni), a hangár és a kifutó megépítése után vegyünk egy magángépet és azzzal közlekedjünk.

A harmadik pályán elég egyszerű a feladat: minden lehetséges shopot megvenni és mindenhol hirdetni; a személyzet és szolgáltatás tekintetében minél profitálóbb boltokat üzemeltetni; minden konkurens shopot állandóan támadni. Néha körberepülünk összeszedni a pénzt, hogy befektessük a bankban. Ha összekapirgáltunk 50 milliót, és mobil tőkeként van nálunk, Houstonból, a NASA kilövőállomásáról útnak indul a világűrbe a Lula szexrakéta. Jön a befejezés, ahol mindenki boldog: Lula azért, mert pénz hull az égből is, főhősünk egyéb más okokból...

YIKES! Most látom, hogy mennyit összehordtam egy ilyen egyszerű játékról! Szó se róla, a sikamlós témakör és a comics-jellegű grafika igen sajátos hangulatot kölcsönöz neki, bár technikai színvonalát tekintve akár egy Amiga 500-asra is készülhetett volna. Leszámítva mondjuk a hi-color grafikát, ami azért megtréfált egy párszor, ugyanis a játék csakis és kizárólag 64K színmélységben és 2MB-os videókártyával futott normálisan (egyébként vagy lefagyott a videóknál vagy valamelyik helyszínen, vagy nem indult el az óra az első pályán – következésképp nem lehetett sehova bemenni...) Az első 10-15 perc minden pályán muris volt, mindaddig, amíg az ember megismerte a poénokat – utána pedig jött az üzleti szimulációk szokásos átka: miután mindent beállítottunk, vagy állandóan ugyanazt kellett ismételgetni, vagy pedig Rodin gondolkodójának szokásos pózában merengve várni, hogy teljen az idő. Az utolsó pályán majd kinőttem a nadrágomat, amíg összejött a pénz. Egyébként nem egy rossz darab, néha előhúzom a sublótból...

CoVboy

lula

Take 2/CDV

http://www.take2games.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 486/100, 8MB RAM, 2xCD, Win95, hi color videókártya, Win-komp. hangkártya
Ajánlott: P100, 16MB RAM, 4xCD

Első pillantásra frenetikus, utána viszont már izzadni is kell

82%



STAR TREK PINBALL
GALAKTIKUS FLIPPER

Ha egyszer egy játékfejlesztő vagy -kiadó cég megszerzett egy, a média vagy a szórakoztatóipar bármely területén sikeresnek bizonyult licencet, az bizony igyekszik az összes bőrt lehúzni róla – ez a kijelentés lassacskán már kezd banalitásszámba menni, különösen, ha az ember úgy általában nyomon követi a világ fejlődését, ha máshol nem is, legalábbis a PC-játékok terén. Gondoljunk csak a Virgin bevételének igen szép részét képező Star Wars-játékokra, a Disney-feldolgozásokra vagy egy üveg Holstenre – hogy csak a legismertebbeket említsem. Ez a törekvés néha igen meghökkentő klónokat eredményez, és ezek közül nálam mindeddig a Star Wars Monopoly vitte a pálmát – mondom mindeddig, mert a Star Trek-licencet birtokló Interplay most egy Star Trek-flipperrel lepte meg a t. vásárlóközönséget.

Egy flipperrel igencsak ingoványos talajra merészkedik bármely fejlesztő, mert szerintem ez egy olyan műfaj, ami – a számos próbálkozásra való tekintet nélkül – számítógépre egyszerűen adoptálhatatlan. Ha valaki már játszott valaha is egy igazi flipperrel, az valószínűleg egyetért velem abban, hogy ezt a játékot egyszerűen nem lehet puszta matematikai algoritmusok alapján számítógépen szimulálni – legfeljebb utánozni, de annak mindig is műanyag szaga lesz. (Ennél már csak a "horgász szimulátorok" jobbak, de ezt most ne feszegessük...) A lökdösést meg pláne nem, mert az abszolút nem mindegy, hogy mikor, milyen erővel és milyen irányból lököm meg a masinát – ezt pedig a sebesség/játszhatóság/élethűség kívánalma miatt soha nem tudják megfelelően paraméterezni.

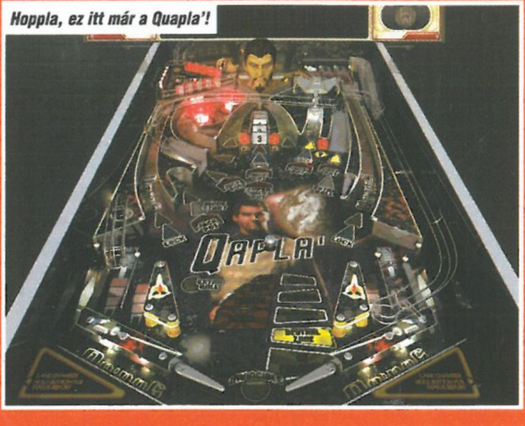
Becsületükre (bankszámlájukra?) legyen mondva, az Interplaynél azért megpróbálták a dolgot, különösen így, hogy a jól csengő Star Trek névvel párosíthatták a játékot. A játék három pályáján felvonultatták az "igazi" flipperek jelenének szinte összes trendjét: a "történetet", a "küldetéseket", a monokróm CGA-videókat, a skill shotokat, a betűk kilövésére adott szorzót, a multiballt és a frenzyt, hi-score listát – szóval mindent.

Az első pálya a Boldly Go, ami a mostanában leginkább elterjedt trendet szimulálja (én "parasztflippernek" hívom): van egy csomó cső, minden csörög, halál áttekinthetetlen és a felépítésből adódóan egyszerűen képtelenség célozni – egyébiránt oda kell lőni, ahol villog a lámpa. (Hely hiányában inkább nem kezdem boncolgatni, hogy mit és mikor kell lőni – a játék füzetkéjében úgyis részletesen taglalják, másrészt meg mindenki kitapasztalhatja magának.)


Kirk kapitány golyókat egyensúlyoz az orrán

A második pálya a Quapla', ami az áttekinthetőbb típust képviseli. A fenti betűs kapukkal lőhetünk szorzót, a bal oldalon levő lyukkal pedig "küldetést" választunk. Igen hálásak a középen levő járatban sorakozó kártyák, itt majdnem mindig sikerül egy "zsinórt" összeszedni.

A harmadik pálya (Nemesis) a maga nemében igen egyedi, mert egy multiplayer-pálya, amelyen a gép sorban nyomja a golyókat, és a kártyákat lövöldözve két játékos egymás ellen küzdhet különböző feladatokban.


Hoppla, ez itt már a Quapla'!

Szeretnék elnézést kérni, ha ismertetőmet az enyhe szkepszis lengte volna be, de mint már említettem volt, szerintem egy flipper nem igazán alkalmas számítógépes adaptációra, maximum utánzásra. Arról nem is beszélve, hogy az ez irányú próbálkozások eddig rendszerint megfosztották a játékost a valódi sikerélménytől – nekem ugyanis nem jelent az különösebb sikerélményt, ha mindenre százmillió pontot kapok és a golyó egyszerűen nem is hajlandó elmenni (ld. például a Sierra flippereit). Szó se róla, ez mondjuk nem mondható el a Star Trek Pinballról. A pályákat ugyanis úgy tervezték, mintha valódi gép lenne: a flipperek között két kilométeres rés tátong (ilyennel már elvből nem szívesen játszom) és a pályák kialakítása folytán elég egy rossz lövés, hogy egyértelmű "zsinór" legyen a vége – ebben mondjuk meglehetősen emlékeztet a valódi "huszasnyelőkre". Sajnos ehhez jönnek a számítógépes feldolgozás szokásos hátrányai: a golyónak szokás szerint nincs SÚLYA, úgy pattog, mint egy pingponglabda; apró matematikai bakik folytán a mozgása néha érthetetlenül felgyorsul (különösen a flipperek felletti vezetőcsatornákban); a golyó nem pörög – és nem is folytatom tovább, mert felesleges. Kivitelezését tekintve nem rossz darab: 640*480 mellett 800*600-ban is tökéletes sebességet produkált egy mezei P133-on. A zene ugyan illik a sci-fi témához, de engem inkább Jean Michel Jarre első szárnypróbálgatásaira emlékeztet.


"Multiplayer"-flipper

A Star Trek Pinball tipikusan popcorn-játék, amit az ember azért tesz fel a gépére, ha egyéb teendői között néha 10-15 percnyi kikapcsolódásra vágyik. Ha viszont ebből a szempontból szemléljük a dolgot, annak roppant becsületes iparosmunka.

CoVboy

star trek pinball

Interplay/SCI
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DOS6.22/Win95, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM,

SZÁMÍTÓGÉPES flippernek igazán nem rossz darab

74%

A point&click kalandjátékok kedvelőit többnyire csak az amerikai és francia cégek szokták kényeztetni, de a most ismertetésre kerülő kalandjáték a német illetőségű TopWare-től érkezett – igaz, a valódi munka, ha jól sejtem, inkább a lengyel programozók és grafikusok keze munkáját dicséri. Ez annál inkább is meglepőbb, mert egy igen tetszetős darabról van szó.

A kerettörténet a legendás gengszterkorszakban, és természetesen Amerikában játszódik. A főhős figurája mintha csak egy régi, fekete-fehér, amerikai filmről lépett volna le: hanyag öltözetű, középkorú magándetektív, az elmaradhatatlan kalappal és magabiztossággal, beszédét át meg átszövi a szarkazmus, és persze nem veti meg a nőket és az olcsó piát sem. Ez utóbbi talán abszurdnak is tűnhet, hiszen fénykorában többek közt pont a szeszcsempészek lefülelésével kereste a kenyerét. Jack Orlando nevét valaha mindenki ismerte: sorozatgyilkosokat kapott el, gyerekeket mentett meg, maga a polgármester gratulált neki – egyszóval ünnepelt sztár volt. Mostanság azonban rossz passzban van: vége az alkoholtilalomnak, "patakokban folyik az olcsó whisky", hősünk meg szépen munka nélkül maradt. Egyre sűrűbben néz a pohár fenekére. A végzetes éjszakán is pont egy bárból tart hazafelé, amikor kelletlen szemtanúja lesz egy gyilkosságnak. Elköveti azt a "hibát", hogy berohan a kietlen sikátorba, de abban a pillanatban egy arany végű sétapálcával szépen fejbe kólintják, s mielőtt elveszti az eszméletét már csak annyit lát, hogy a gyilkos a tűzlépcsőn át, a háztetőkön keresztül menekül. Reggel kellemetlenül ébred: két egyenruhás rendőr néz rá metsző szemekkel, s afelől érdeklődnek, hogy vajh' ki az a hulla ott a társaságában...


Két rendőr, egy hulla és egy gyanúsított



Két nem-rendőr, egy hulla és egy hullajelölt

JACK MOZDULATAI:

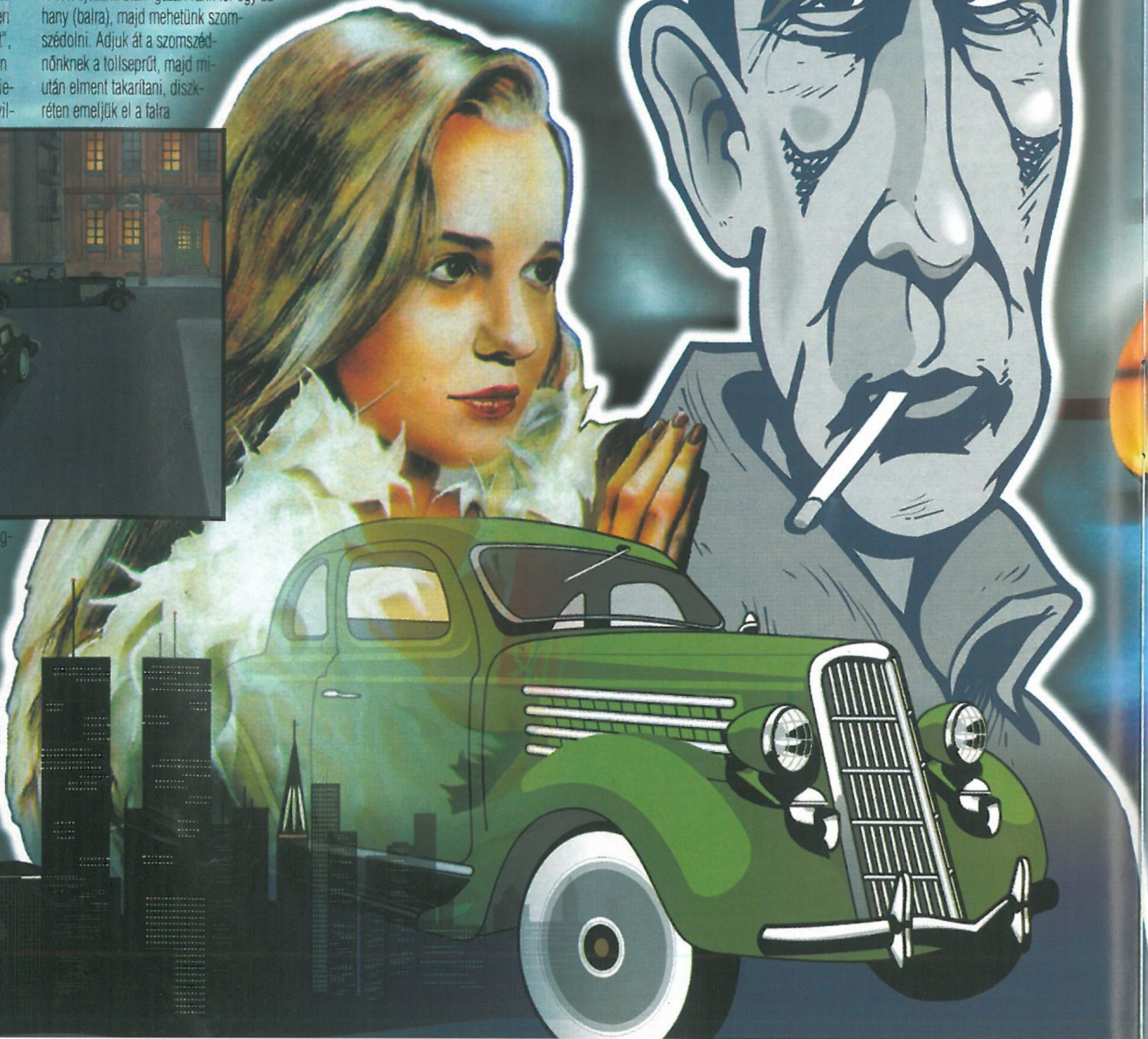
A játék irányítása csak a minimális igékre korlátozódik, amiket a jobb egérgombbal hozhatunk elő. A megjelenő töltényen először csupán négy, majd később öt ikont láthatunk. A sima nyíllal járkálhatunk a terepen (ez az alaphelyzet), illetve ugyanezzel működtethetjük a különböző használati tárgyakat, vagy nyithatjuk ki az ajtókat/ablakokat. A kézzel tudjuk felvenni (illetve néha használni) a tárgyakat. A nagyítóval vizsgálódhatunk, végül az öklöllel verekedhetünk. Ha már felvettük a fegyverünket, annak a használata lesz az ötödik ikon. A felvett tárgyakat a képernyő tetejére kell vinnünk: amint a pointerrel odamutatunk, begördül a tárgylistánk. A listát a két nyíllal tudjuk "lapozgatni". Mellette az Options ikonnal a játék környezeti beállításaihoz jutunk, benne az állásmentéssel/töltéssel (Save/Load). A mutató mindig felveszi a "kezünkben lévő" tárgy alakját avagy az éppen aktuális cselekvésikon formáját - a program még azzal is segít, hogy a cselekvésikonokat animálja, ha olyan dologra mentünk rá, amin az használható. A játékmenet nem egészen szokványos, ugyanis rengeteg a felesleges, a végigjátszás szempontjából lényegtelen tárgy.

JACK LAKÁSÁN

Szóval ott tartottunk, hogy Jack az út porából tápászkodik fel - szerencsére az időközben megérkező felügyelő, Tom Rogers régi barátja hősünknek, így némi rábeszélés után kapunk tőle 48 órát, hogy tisztázhassuk magunkat. Egyébként egy katonát öltek meg, néhai Pete Reynolds nevű őrnagyot. Először is menjünk haza a fegyverünkért (kulcs a lábtörlő alatt): a Coltot az íróasztal melletti fiókban találjuk, a fiók kulcsát pedig a könyvespolc alján. A polc mellől vegyük fel a tollseprűt is. Az utcán eltöltött éjszaka után igazán ránk fér egy zuhany (balra), majd mehetünk szomszédolni. Adjuk át a szomszédnőnknek a tollseprűt, majd miután elment takarítani, diszkréten emeljük el a falra akasztott bokszkesztyűt. Távozóban vegyük magunkhoz a lépcsőházból a partvist, majd kilépve az épületből sétáljunk át az utca másik oldalára, ott pedig be az utcába. Vegyük elő a partvist és a kocsis barátságtalan lova alól kotorjuk ki a patkót. Ezt tegyük bele a bokszkesztyűnkbe, majd nézzünk el a lakásunk mögötti sikátorba. Egy roncs autóhoz jutunk, rajta pedig egy pajszert láthatunk. Próbáljuk meg elcsórni, mire egy fekete hústorony jelenik meg, aki különféle durvaságokat vág a fejünkhöz. Szemtelenkedjünk vele, minek hatására az affér kézitusába torkollik - ennek a győztese pedig – kis ügyeskedésünk révén – mi leszünk. Most térjünk vissza a bűntény színhelyére (ahol eddig a rendőr posztolt), és vegyük fel az első bizonyítékot: a Davidoff márkájú csikket, amiről Jack rögtön meg is tudja mondani, hol vásárolták. Kövessük a gyilkos nyomát: a pajszerrel húzzuk le a tűzlétrát és másszunk fel. A tetőn egy gyufásdoboz találunk, rajta a Night'O'Granis bár címével. Másszunk vissza, lent ugyanis jó hír fogad minket: Tom visszaszolgáltatja az elvesztett kocsikulcsunkat. Az utcán viszont annál kellemetlenebb élményben lesz részünk: időközben magához tért a fekete kolosszus. Az átkozott úgy megszorongatja hősünket, hogy estig kényszerpihenőt kell tartanunk...

A BELVÁROSBAN

Felébredvén szálljunk be a kocsinkba, és irány a belváros (Downtown). Menjünk Charles boltjába, és kérdezzük őt a szivarról - sajnos csak általánosságokat tudunk meg tőle. Kérjünk egy példányt Today Newsból, és vegyük is el a lapot. Ha kell, kölcsönözhetünk tőle pénzt is. Törjünk be az elhagyott házba, ott vegyük fel a baseball ütőt, és osszuk ki vele az egyik szobában pihenő, rossz arcú csövest. A csöves ágya alól vegyük el a kötelet. Egy kis pénzzel nyomatékosítva bírjuk szóra a Night'O'Granis bárban az éjszakai pillangót (az ajtót elálló keményfiút vagy fizessük le, vagy kerüljük meg a romház felől), minek során megtudjuk, hogy az általunk keresett fickót August Bellingernek hívják, és a Paradise Szállóban lakik. Látogassuk hát meg! A portástól tudakoljuk meg, melyik szobában lakik, majd menjünk a porta mögé, ahol csenjük el a takarítónő kulcsát, amit véletlenül az egyik ajtóban felejtett. Liftezzünk fel, és nyissuk ki az első ajtót jobbra. Mielőtt benyitna Bellinger, gyorsan kutassuk át a bőröndjét, és kukkantsunk bele az asztalon lévő feljegyzéseibe. A



bőrönd tartalmából Bellinger foglalkozására lehet félreérthetetlenül következtetni, a feljegyzésből pedig egy találka helyét tudhatjuk meg. A találkára menjünk el Bellinger helyett: a Night'O'Granis bárban mutassuk meg a Today News újságot a szemüveges pasasnak. A fickó félrehívja hősünket, hogy kifizesse a munkát, de ne ugorjunk be: amikor elő akarja húzni a pisztolyát, mi legyünk a gyorsabbak! Kötözzük össze a gazembert, majd térjünk vissza a bárba, és most a megbízó szerepét játsszuk el. Bellinger már éppen besétálna a csapdánkba, és már jön is velünk, ám az utcán hirtelen egy kék autóból tüzet nyitnak hőseinkre – Bellingerrel egyetemben Jack autója is bekap egy-két golyót. Ismét jön a rendőrség, és ismét Jack a gyanúsított... Ezúttal ne várjuk meg Tomot, hanem lógjunk meg. Keressük meg az autószerelő műhelyét, mert időközben odaszállították az autónkat és mellesleg az általunk kilyukasztott kék autót is. Kutassuk át a letakart kocsit: egy titkos casino-belépőre bukkanunk. Menjünk abba az étterembe, ahol egy testes gorilla posztol egy ajtó mellett, és mutassuk meg neki a belépőt. Miután bebocsátást nyertünk, vagy kérdezősködjünk a tulaj felől, vagy egyszerűen molesztáljuk a vendégeket a fegyverünkkel – a végeredmény ugyanaz lesz: a maffiafőnök, Don Scaletti elé vezetnek minket, aki bezár minket az alagsorba. (Ha netán elfelejtettük volna a könyvelőt megkötözni, a dolog rosszabbul sül el.) Viszont legalább megtudunk egy infot: valami készül a kikötőben. A Scalettivel való beszélgetésünknek fültanúja volt egy nőszemély is: Elizabeth, aki a megboldogult Bellinger menyasszonya volt. Mivel tudja, hogy bácsikája, Scaletti rendelte el a gyilkosságot, segít nekünk kinyitni a börtönajtót, s becsúsztat egy pajszert. Scaletti irodájából vegyük vissza a pisztolyunkat és vigyük el a fontos aktát. A hátsó bejáratot őrző alakot fújjuk le gőzzel, a csapot rögtön az ajtó mellett találjuk. Vegyük fel a hulla mellől a muníciót a pisztolyunkba, és lőjük szét a lakatot az utca felé nyíló kapun. Most menjünk a szeszfőzdébe (régi téglaépület), aminek az udvarán egy teherautó áll. Az egyik láda tetején egy kurblit találunk, ezzel indítsuk be a járgányt, mire abbahagyják a rakodást. Kukkantsunk be a gyárba, és vigyük el az üveg whiskyt. Az italt adjuk oda az autószerelőnek, és máris vihetjük a kocsinkat.

A KIKÖTŐBEN

A kikötőben (Harbour) egy újabb lelakatolt kapuba ütközünk. Vegyük fel a kapu mellől az aprópénzt, és a Bloody Shark vendéglőben vegyünk rajta egy sört a legatyásodott matróznak. A figura szépen megköszöni, és félrelöki a kolbászát, amit vigyünk el a garázs mögé, a kutyának. Vegyük fel a kutya mellől a fogót, és vágjuk le a lakatot a kikötő kapujáról. Nézzünk be, de még ne menjünk tovább: térjünk vissza a garázs mellé: az ott ólálkodó részeg addigra elalszik. Vegyük el a rumosüvegét. A kikötőben a raktárt egy fegyveres őrzi: csak akkor mozoghatunk az előtérben, ha a fickó épp az épület mögött van. Így egy láda-labirintushoz jutunk, aminek az egyik zsákutcájában három semmirekellő ugrik elő. Ijesszük el őket a pisztolyunkkal, majd vegyük fel az egyikük által hátrahagyott pajszert. Ugyanitt láthatunk egy meglazult deszkát az egyik ládán, ezt feszítsük le az új szerzeménnyel. A labirintus egy másik ágában egy hajót találunk – támasszuk neki a deszkát és másszunk fel rá. Vigyük el a kabinból a horgonyt. A ládarengetegtől balra, a mólón, egy vén tengeri medve horgászik. Cseréljük el vele a rumot a mellette heverő kötélre. Most óvatosan, megfelelően időzítve menjünk vissza a raktárhoz, és nyissuk ki a baloldali kaput. Bent mászunk fel az elektromágneses daru állványára és sétáljunk át a szomszédos terembe. Pont egy üzletkötés kellős közepébe cseppenünk: Stewart őrnagy fegyvereket ad el Scalettinek a katonaság készletéből. Mellékesen egy másik információt is elejtenek: már Tomot is megvásárolták. Miután az üzlet megköttetett, az őrök figyelmét tereljük el az elektromágneses daru kikapcsolásával. (A kapcsoló a falon látható.) Így most már nyugodtan kimászhatunk a tetőre, ahol a pisztolyunkkal üssük le a bámészkodó őrt. Az épület előtt egy teherautó parkol, épp befejezték a rakodást. Hurkoljuk rá a horgonyra a kötelet, akasszuk be a tető szélébe, és ereszkedjünk le a teherautó tetejére.



Mint a mellékelt ábra is mutatja, héha nem árt kicsit kiengedni a gőzt



Stewart őrnagy a civil szervezetekkel is ápolja a jó kapcsolatokat



Jack kesztyűs kézzel bánik a színesbőrű kisebbséggel

A LAKTANYÁBAN

A katonai hangárból roppant egyszerűen juthatunk ki: a teherautó szerszámosládájából tulajdonítsuk el a fejszét és üssük le a lakatot. A hangár előtti úton figyelmesen keresve egy drótot találhatunk, ezzel menjünk vissza és a munkapadon hajlítsunk belőle egy sperhaknit. Nyissuk ki a szomszédos raktárt, és öltözzünk át katonai egyenruhába. őrnagyként immár bemehetünk a főépületbe, ahol az első ajtón nyissunk be a telefonközpontoshoz és küldjük el megszerelni egy állítólag rossz telefonvonalat. Vegyük fel a telefoncsatlakozót és illesszük a táblába. Tárcsázzuk Tomot és beszéljünk meg vele egy hamis találkát Stewart nevében. Most már csak magát, Stewartot kéne eltüntetni az útból: a szomszédos szobában utasítsuk a tisztasszonyságot, hogy hívja fel Stewart őrnagyot, hogy betörtek a 2-es raktárba. (Ami ugyebár igaz is.) Immár szabad az út Williams ezredes irodájába, ahol végül kiteregethetjük a szennyest - azaz jöhet a végjáték.

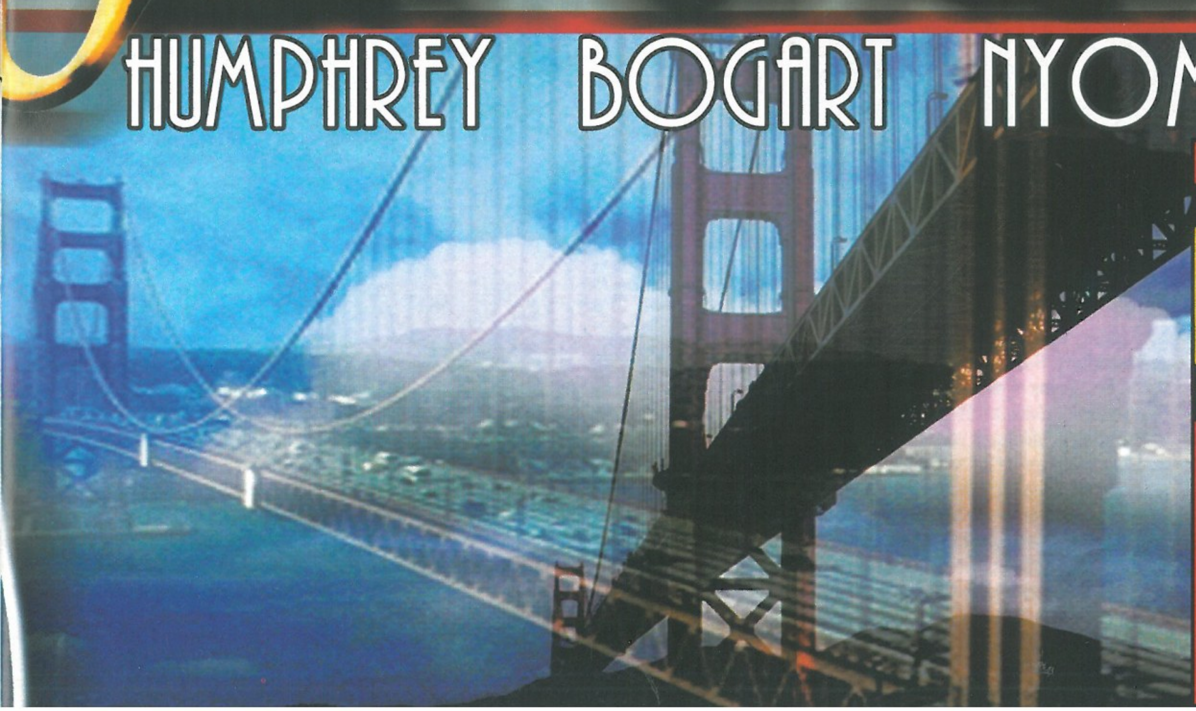
ÉRTÉKELÉS:

Végül következzen még egy rövid összegzés. A grafika akár a Broken Swordben: habár nincsenek Disney minőségű jelenetek, nagyon dicséretes, hogy a cselekmény összes mozzanatát, beleértve a beszélgetők gesztusait, a kocsiba ki/beszállást, egyszóval mindent szépen animáltak. A kocsikat külön kiemelném, ugyanis frankó 3D-s modelleket helyeztek a rajzolt környezetbe. A fényhatások is klasszak: egy helyen például a szél lóbálja az egyik kandelábert, de az is nagyon tetszett, ahogy a lámpafény végigfut a távozó autónkon. És ami a legfontosabb: a történet teljesen eredeti (még akkor is, ha akad néhány elkoptatott séma, mint például a "hús a kutyának"), a párbeszédek pedig roppant mulatságosak. Csak hát egy kicsit több interakciót vártam volna el a dumákban - gondolok itt arra, hogy ne lehessen kétszer ugyanazt megkérdezni, vagy olyan dolgokról érdeklődni, amiről még elméletileg nem is lehetne tudomásunk. Végezetül egy jó hír: a TopWare magyar disztribútora magyar kézikönyvvel, és – esetleg – magyar felirattal hozza forgalomba a játékot.

V.Z.

Jack Orlando

HUMPHREY BOGART NYOMDOKAIN



jack orlando

Topware

http://www.topware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, DOS5.0 v. Win95, 16 bites SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Frankó kis detektív-sztori a gengszterfilmek Amerikájából

81%



KARAKTERES LEVELEK

EXECUTIONER II

Mostanság igen nagy keletje lehet a Diablohoz készült kiegészítő CD-knek, mivel idén már két efféle program is megjelent. Az első, határozottan kellemes darab, a Hellfire névre hallgat (csak zárójelben jegyzem meg, hogy egy Blizzard által kiadott hivatalos kiegészítő)



A képen egy induló-karakter látható (a kezéből csapdosó, 10. szintű Chain Lightning senkit ne tévesszen meg)

– ennek minőségre tényleg nem lehet egy rossz szavunk se. Az Executioner II korongján díszelgő "East Valley Software" felirat viszont már első pillantásra is elég balsejtelmű volt, úgyhogy DosNavigatorból rögtön meg is kukkantottam, hogy pontosan mit is található a kedves vevő e remekmívű kis kiegészítőn. Hát, rövid nézelődés után kiderült, hogy nem sokat. Én legalábbis szűk 20 megányi, az Internetről is letölthető cheat-programot nem tartok soknak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, s nem látom át a már emlegetett nagynevű cég komplex marketing-stratégiáját, de nekem valahogy rögtön egy ősöreg Dire Straits szám jutott eszembe (ifjabbak kedvéért: "Money for nothing").

CHEATELNI VAGY JÁTSZANI?

Én már csak azért is előítéletekkel viseltetek az Executioner II-vel szemben, mert a cheaterek (magyarul "csalók", bár e megnevezés ellen sokan kapálóznának) mindent elsöprő hada lassan, de biztosan megölte az amúgy nagyszerű Diablo-multiplayer játékokat. Szerintem elég undorító dolog, hogy kezdő karakterek villognak a három pöttyükkel (ez azt jelzi, hogy a legnehezebb fokozaton is kiirtották a Diablot, amire pedig 35. szint alatt szerintem esély sincs), és a faluba belépve rögtön tűzlabdák fogadják az embert (ez alapjáratban, egy apró cheat-program nélkül úgyszintén nem lehetséges). S akkor nem szóltam még a több ezer pontot sebző kardokról, az 500-600-as AC-król és hasonló nyalánkságokról. Jómagam például csakis és kizárólag szűk baráti körben, jelszóval védett játékokat kreálva szoktam nyomulni – az efféle módszereket alkalmazó úriemberek kellemetlen látogatásait elkerülendő. Persze én a másik felet is megértem: a Diablo nem egy könnyű és rövid játék, fáradtságos dolog egy IGAZÁN ütőképes karaktert összehozni. Sokan bizonyára nem is szánnak ennyi időt és energiát egy játék-



Hmmm. Lehet, hogy időszerű lenne egy keményebb szintre lenéznem?

ra, viszont szeretnének némi sikerélményt a keményebb pályákon is – eredetileg nekik készülhettek a cheat-programok, s ők az Executioner II-nek is jó hasznát fogják venni. De néhány jó poén kedvéért csúnya dolog mások szórakozását elrontani, úgyhogy ezúton is felkérnék minden Diablo rajongót: muliplayer játékban csak akkor használjatok cheatelt karaktereket, ha ebbe minden résztvevő beleegyezik (ez mondjuk elég ritka jelenség). Tapasztalataim szerint egyébként a magyar játékosok ebben (is?) jóval kultúráltabbak tengeren túli kollégáiknál, úgyhogy érdemes inkább a honi site-okon nézelődni.

A SZÁRAZ TÉNYEK



Tolvajnőnk kezében kissé furán mutatnának a véres hentesbárdok, úgyhogy maradok inkább az íjnál

Hűha, lassan a cikk felénél tartok, s magáról a kiegészítőről még nem sok konkrétumot írtam, úgyhogy átváltok egy tömörebb és lényegre törőbb stílusra. Először is megtalálható a CD-n a jó öreg "Diablo Trainer", minden Diablos cheat-programok ősatyja. Jóformán mindent tud, amit egy efféle stuffnak tudnia kell: átírhatjuk karakterünk tulajdonságait, tuningos tárgyakkal láthatjuk el őkelmét, illetve biztonsági másolatot készíthetünk az illetőről. Ez utóbbi opció különösen fontos lehet, hisz Hell/Hell szinten játszva még a cheatelt karakterek is beadhatják a kulcsot, s ilyenkor a kézben tartott tárgyak visszaszerzése bizony elég körülményes tud lenni. A Diablo Trainer egyébként sok más fajtársával ellentétben többé-kevésbé megbízható, azaz viszonylag ritkán vágja haza a felinstallált fájlokat. Azért ez sem utolsó szempont...

A varázstárgyak rajongói is tobzódhatnak, hisz az Item könyvtárban új (s régi) ketyerék százai közül mazsolázhatnak. Az új tárgyakról általánosságban elmondható, hogy irreálisan erősek és legtöbbjük nem is túl fantáziadús darab – bár az eddigiek alapján ez már kevéssé meglepő. Az előre elkészített tárgyakon kívül vannak még előre elkészített karakterek is, ami szerintem már tényleg a végső stádium. Aki még arra is sajnálja az idejét, hogy legalább a saját karakterét tuningolja, az akár be se töltse a Diablot.

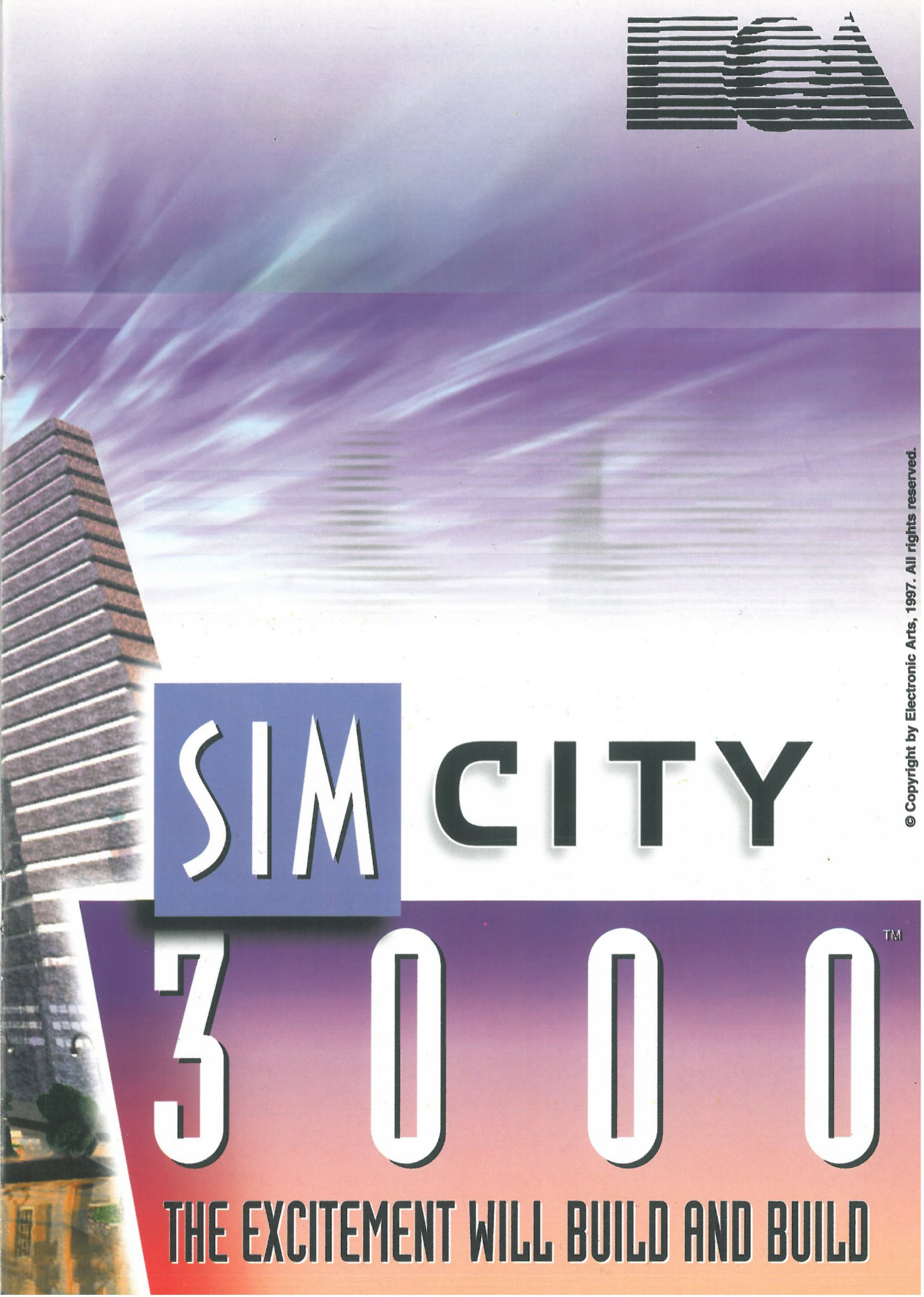
Nagyjából ezeket az örökbecsű stuffokat rejtették el az Executioner II (tényleg, miért kettő?) készítői a CD-n. A figyelmes szemlélő ugyan ráakadhat még néhány előre kimentett játékállásra és egy másik karakterduplázó módszerre is, de ezek már tényleg szóra sem érdemesek. Az igazi fanatikusoknak viszont érdekes lehet egy Archive Viewer nevezetű, kissé komolyabb program, mellyel az eredeti játék animációit és egyéb grafikai objektumait kukkolhatjuk meg illetve írhatjuk át.

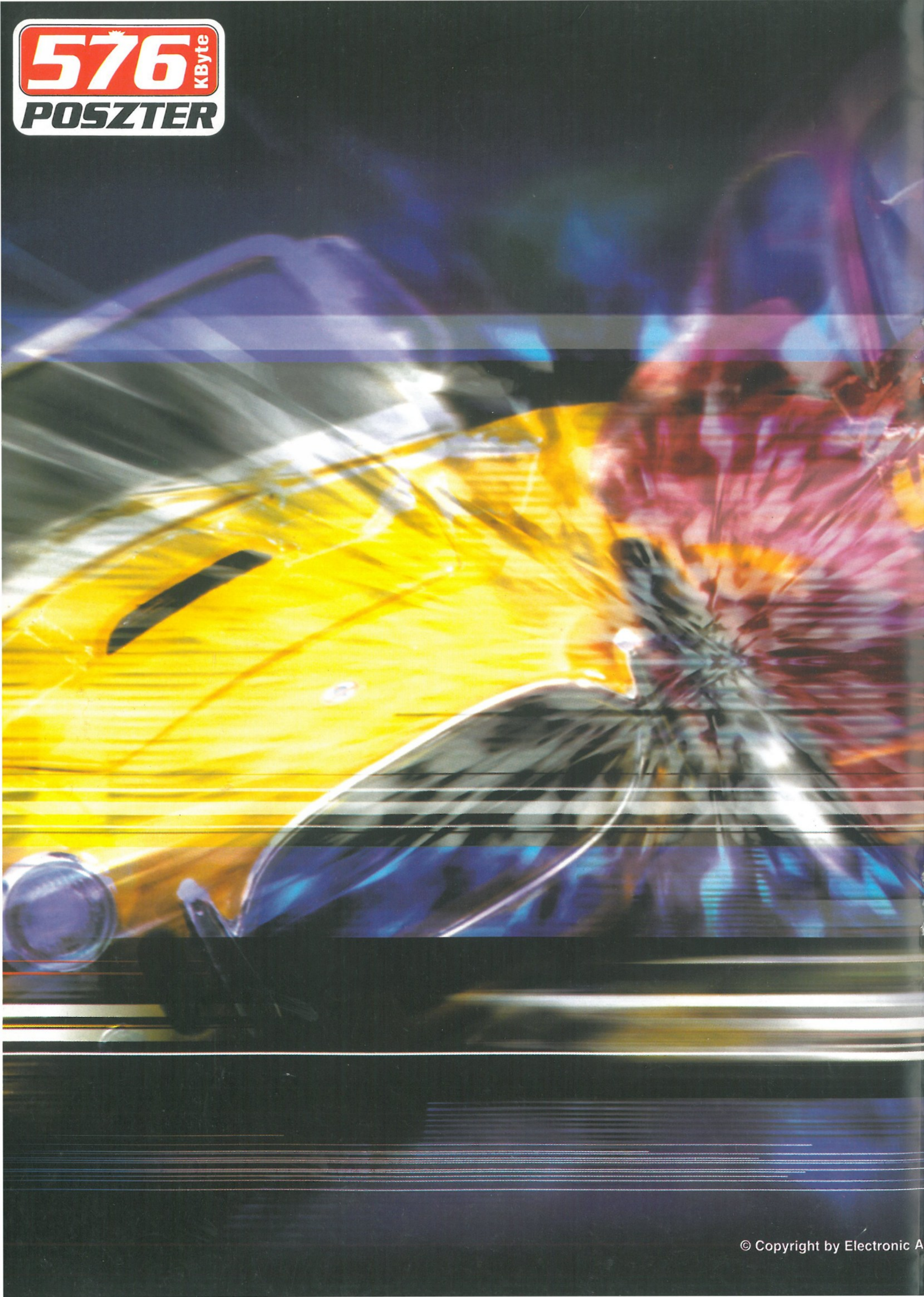
Hát, nagy vonalakban ennyi lenne az Executioner II. Ez pedig sajna elég kevés. A program már csak alapkoncepciója miatt is legfeljebb a kezdő játékosok számára lehet érdekes, mivel az öreg rókák: a) réges-rég rauntak a cheatelt karakterekkel történő ámokfutásra) b) már jó ideje letöltötték maguknak az efféle stuffokat az Internetről (méghozzá ingyen). Egyébként egy magyar site-on elcsípett beszélgetésfoszlány tökéletes végszava lehet e cikknek: "És minek cheatelsz? Inkább tanulj meg játszani. Hidd el, sokkal szórakoztatóbb..."



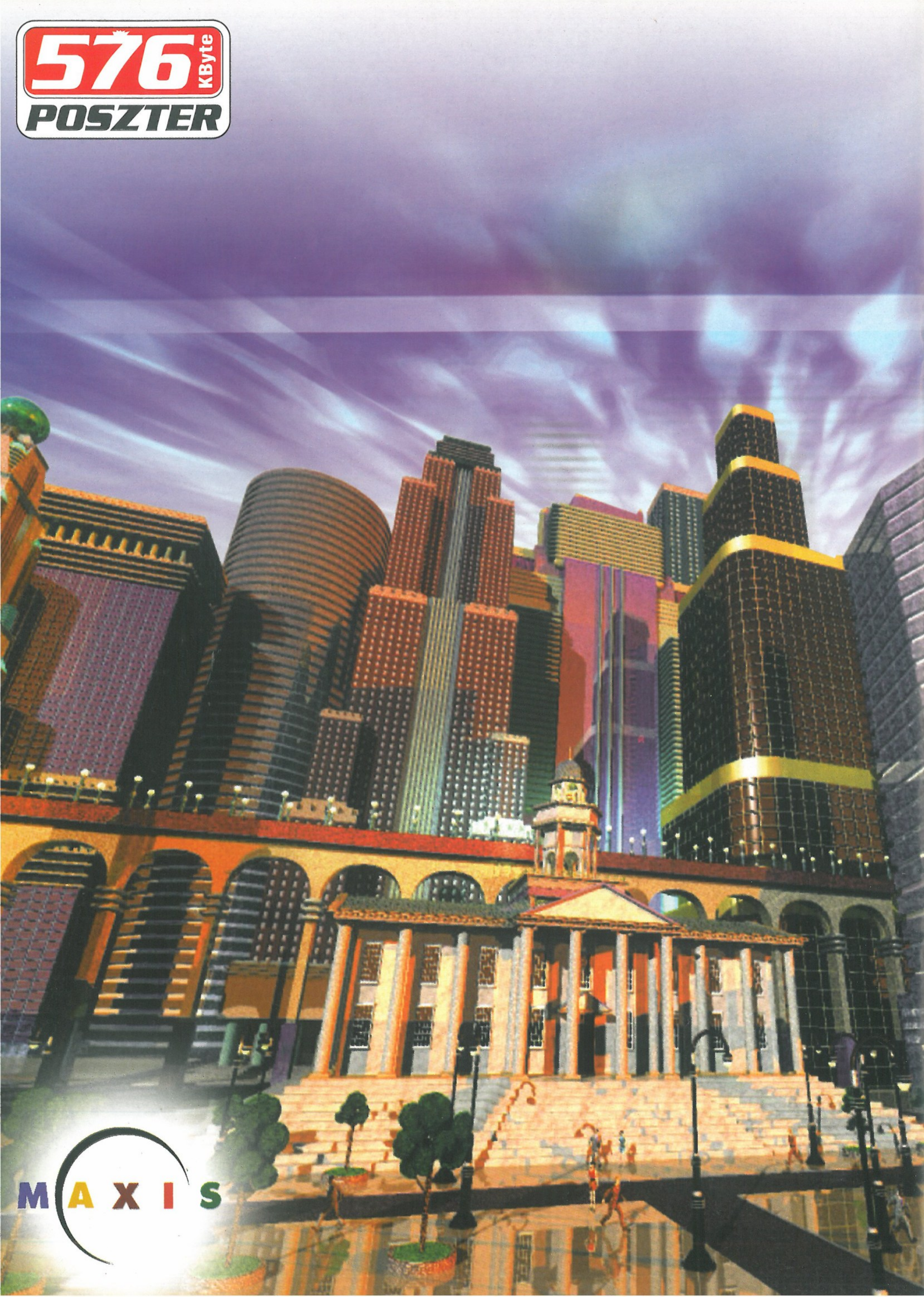
Kissé gyanús nekem ez a harcos – 199 manapont mellé 126 HP???

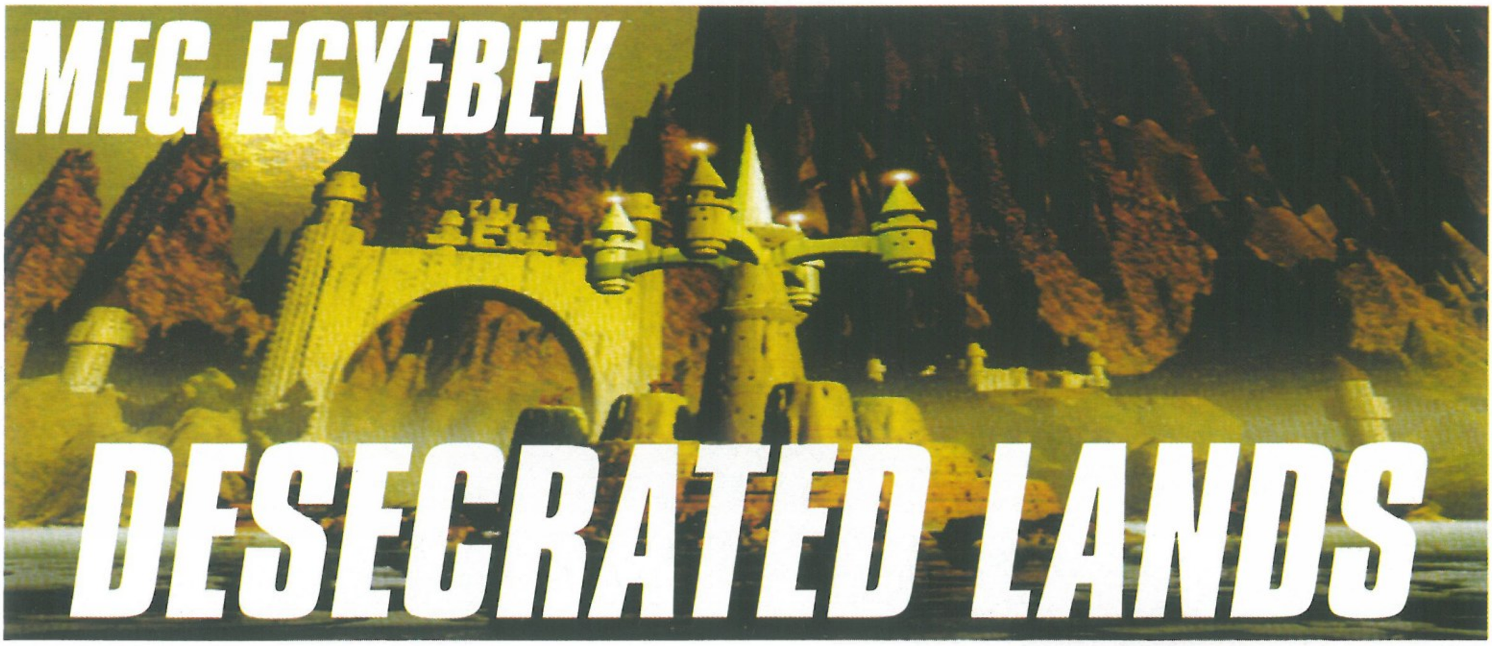
T.J


SIM CITY
3000™
THE EXCITEMENT WILL BUILD AND BUILD


576 KByte
POSZTER
© Copyright by Electronic A


TEST DRIVE 4
60
50
40
100
110
120
130
140


576 KByte
POSZTER
MAXIS



MEG EGYEBEK
DESECRATED LANDS

Az "East Valley Software" fura urait szemmel láthatóan nem olyan fából faragták, hogy megelégedtek volna egyetlen kiegészítő piacra dobásával, kisfiús lelkesedésükben a Heroes of Might and Magic 2-höz is legyártottak egy efféle korongot. Eme rörökbecsű alkotás az igen hangzatos Desecrated Lands névre hallgat, s mind színvonalát, mind pedig terjedelmét tekintve igen nagy hasonlóságot mutat a már ismertetett másik remekművükkel. Ez pedig sajna kevés jóval kecsegtetett. Ehhez mérten nem is ért túl sok meglepetés, mikor áttanulmányoztam a CD-t – pontosan azt kaptam, amire számítottam: egy nagy halom új térképet. Egész pontosan úgy 100 darabot. Ez mondjuk tisztességes mennyiségnek tűnik, ám ha hozzáteszem, hogy ezek nagy része úgyszintén megtalálható az Interneten, kellemetlen gondolatok ütnek szöget az ember fejében. Először is mi a garancia arra, hogy az új pályák mindegyike korrektül megtervezett és játszható? Jómagam ugyan nem teszteltem le az összes pályát (ENNYIRE még a Heroes2 sem áll közel szívemhez...), de egy délutánnyi kimerítő nézelődés után arra jutottam, hogy csak minden második-harmadik térkép éri meg a fáradtságot. S túl sok új színt még ezek a sikerültebb darabok sem visznek az eredeti játékba, hisz új ereklyékről, tereptárgyakról, ne adj Isten szörnyekről még csak nem is álmodozhatunk. Magyarán a Desecrated Lands teljes egészében a Heroes2-höz mellékelt, eredeti szerkesztőprogrammal készült. Gyerekek, ezt azért nem így kéne csinálni. Félreértés ne essék: minden tiszteletem azoké a fanatikus rajongóké, akik hosszú órákon át szenvednek azzal a nyavalyás térképszerkesztővel csak azért, hogy a kész művet aztán felnyomják az Internetre. Le a kalappal előttük, nekem ilyesmi még a legalkoholmámorosabb pillanataimban se jutna eszembe. De hogy egy sehol nem jegyzett kis cég pont ebből próbáljon meg pénzt csiholni, nagyon nem tetszik. Legalább néhány átvezető animációt (vagy akár állóképet!), egy-két összefüggő hadjáratot megpróbálhattak volna ráizzadni a kiegészítőjükre. Ha már a jogdíjakra illetve fejlesztésre egy vasat sem kellett áldozniuk. Három hadjáratszerűségre ugyan bukkantam a korongon, ám ezek közül a leghosszabb is csak hat térképből áll. A "Satan" névre hallgató mondjuk valóban eredeti és érdekes darab, de ez így magában ezért édeskevés.

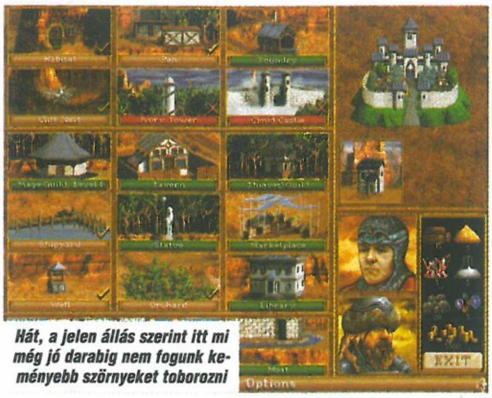

Kicsi, ám minden extrával felszerelt pálya

Hopp, majd elfelejtettem néhány szót ejteni a Utility könyvtárban rejtőzködő stuffokról (a többesszám sajna épphogy csak indokolt...). Tán mindenki kitalálta, hogy e megnevezés két, azaz kettő darab rövidke cheat-programokat takar. A Diablo kapcsán már annak rendje s módja szerint kikeltem az efféle módszerek ellen, de a Heroes2 esetében teljesen fölösleges lenne efféle közhelyekre vesztegetni az időt. Aki egy ilyen kiváló és szórakoztató programban is nekiáll a kimentett játékállásait buherálni, az szerintem keressen magának más elfoglaltságot (ajánlom például a Tomb Raider 2-t, azt még cheattel is igen problémás dolog végigjátszani). Valahogy nem érzem igazán nagy kihívásnak, hogy másfél millió arannyal és 200 sárkányból álló seregekkel tiporjuk el ellenfeleinket. Egy stratégiai játék szerintem alapvetően nem erről szól, s az utolsó néhány pályától eltekintve a Heroes (itt az eredeti programról van szó, a Desecrated Land némelyik térképe tényleg baromi keményre sikeredett) még csak nem is egy kifejezetten nehéz darab. De még ha nehéz is lenne: a Panzer2 se lenne különösebben élvezetes, ha már Lengyelországban is Tigrisekkel fegyelmezhetnénk a hősiesen rohamozó lovasságot...


Ebből a városból már tényleg csak egy ügyvédi iroda hiányzik


A varázstárgy-kollekció teljesen rendben van, de a hadseregre ráférne egy kis erősítés...

Nagyjából mindent elmondtam, mit a Desecrated Landsról érdemes volt elmondani. Tán még többet is. A fentiek alapján mindenkiben felmerülhet a kérdés, vajon mit ad ez a kiegészítő az eredeti játékhoz, s mennyiben múlja felül a hivatalos kiegészítőt, a Price of Loyalty-t? Kis túlzással azt is mondhatnám: semmit és semmiben. Ennyire azért nem sikeredett katasztrófálisra a Desecrated Lands-t, de nyugodt szívvel csakis és kizárólag a legfanatikusabb Heroes-fanoknak tudom ajánlani. Az East Valley Software pedig jobban tenné, ha a kiadói tevékenységeken túl magukra a termékekre is áldozna egy kevés energiát. Mindenkinek jobb lenne.

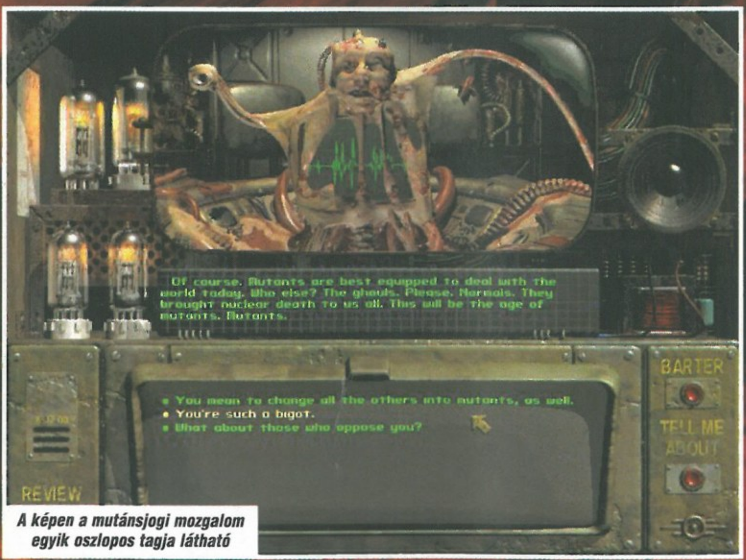

Hát, a jelen állás szerint itt mi még jó darabig nem fogunk keményebb szörnyeket toborozni

T.J.

FALLOUT

POSZTNUKLEÁRIS MÉS

Az "atomháború" szó a jóérzésű, vagy legalábbis normális lelkületű olvasókban alighanem elég kellemetlen érzéseket kelt. Az én szemeim előtt azonban Kubrick örökbecsű filmjének, a Dr. Strangelove-nak ama rekeszizomszaggató jelenete pereg le, midőn a B52-es hős pilótája egy CoVbo...akarom mondani cowboy sityakot lengetve száll alá a békés orosz sztyeppére – egy atombomba nyergében. Egyszóval olyan téma ez, melyet vagy az alkalomhoz illő komorsággal, vagy pedig Monty Python-féle akasztófahumorral illik megközelíteni. A számítógépes játékok területén is volt már mindkét verzióra példa, emlékszik még valaki például a Nuclear Warra illetve a KKND-re? Persze már jó ideje elcsendesedtek a hidegháború legutolsó hullámai is, s azóta hála Istennek az atomháború lehetősége is igen távolinak tetszik. Bár ki tudja, Nagy Testvér kikezd még egy gyakornokkal, s a CNN tán ezt a témát is felmelegíti... Egyelőre viszont a dolog kevéssé aktuális, így aztán kissé meg is le-



A képen a mutánsjogi mozgalom egyik oszlopos tagja látható

pett, hogy az Interplay legújabb szerepjátéka, a Fallout pont ezt a témát dolgozza fel.
Persze az már eleve megdöbbentő, hogy egy szerepjáték a (még ha nem is oly távoli) jövőben játszódik. E műfaj a monitorokon ugyancsak egybemosódott a klasszikus fantasy hagyományokkal, így a Fallout már csak ez okból is kuriózumnak számít. A program azonban nem csak egy üde színfolt a már emlegetett szerepjátékok egyre szürkülő palettáján (ej, be szépen mondtam), hanem minden idők egyik legjobb kaland- avagy szerepjátéka, mint azt már nem egy nyugat-európai magazin is megírta. Jómagam azzal a naiv szándékkal ültem a számítógép elé, hogy egy többé-kevésbé átfogó ismertetőt kanyarítok a programról, ám rövid nyüglődés után rájöttem, hogy ez aligha fog összejönni. A Fallout ugyanis olyan összetett és színes játék, hogy csak a karakteralkotásról hosszú oldalakon át lehetne regélni. Ezt viszont nem teszem meg, mivel Laci bátyó gondoktól fövő buksiját nem akarom egy újabb, Tomb Raider 2 szintű sagával sújtani. Úgyhogy következzen inkább egy afféle kedvcsináló (magyarosan review) a játékról, szigorúan a teljesség igénye nélkül.


Hm. Ez a röpke kis atomháború azért elég rossz hatással volt a köztisztaságra

KARAKTERALKOTÁS

A Fallout e szempontból (is) tökéletesen megfelel a kor követelményeinek. Leendő hősünk megalkotásakor nem szűkítik mozgásterünket holmi karakterosztályok (mondjuk ez jelen esetben elég fura is lenne...), hanem a jó öreg pontelosztogatásos módszerrel alakíthatjuk az illető tulajdonságait, képességeit és előnyeit.
Ami a tulajdonságokat illeti, ezek nagyjából megfelelnek a szerepjátékok íratlan szabályainak. Az egyetlen igazán érdekes újdonság itt a szerencse feltűnése, ami a látszat ellenére az egyik leglényegesebb tulajdonság. Első karakteremen rögtön ki is próbáltam, hogy a maximumra tuningolt szerencse mennyiben is befolyásolja a játékot. Már az is elég kellemes dolog volt, hogy a vadonban bóklászva jóformán naponta akadtam valami használható cuccra, ám mikor egy lezuhant repülő csészealj (!!!) mellett egy rendkívül brutális sugárfegyverre bukkantam, maradék kétségeim is eloszlottak a szerencse fontosságát illetően. Egyébként a többi tulajdonság is hasonló mértékben befolyásolja a játékmenetet, pl. a Quasimodo-jellegű (azaz alacsony karizmájú) karakterek nyugodtan elfeledhetik a kereskedelmet és intrikálást. Az induló karakterisztikák jó megválasztása már csak azért is fontos, mivel ezek a játék folyamán nemigen fognak nőni. Egyébként az egyes tulajdonságok rengeteg dolgot módosíthatnak, amint azt az info-ablakban láthatjuk is – erre úgyszintén nem árt figyelni. Például nem érdemes nagy erővel bíró, ám lassú ramboid figurákkal próbálkozni, mivel ez utóbbi tulajdonság befolyásolja a sebezhetőséget, a harc közben rendelkezésünkre álló akció-pontokat valamint a fegyveres képzettségek induló értékeit is. Lehet mazsolázni.



Ha már a képzettségeket emlegettem, ezekről sem ártana néhány szót ejtenem. A képzettségek határozzák meg, hogy karakterünk mihez mennyire ért, legyen szó harcról, sebkötözésről vagy épp alkudozásról. Ezek induló értéke részben a tulajdonságoktól függ, de kalandjaink során növelhetjük is őket. Természetesen bizonyos ismereteket nehezebben növelhetünk, mint másokat – példának okáért a puszta kezes harc elsajátítása érthető módon jóval kevésbé macerás egy atomháború utáni világon, mint teszem azt az orvostudomány fejlesztése. Gondolom mindenkiben felmerült már a kérdés, vajon hogyan és mikor fejlesztgethetjük képzettségeinket? Egyrészt a szintlépések után kapott pontok szétosztogatásával – ez a jól ismert XP-gyűjtéses megoldás ebből a játékból sem hiányzik. Újdonság viszont, hogy a különféle mentorok illetve szakkönyvek segítségével is tuningolhatjuk ismereteinket, bár az efféle lehetőségeket nem osztogatja túl bőkezűen a gép.
Végezetül itt vannak a különféle előnyök is, bár ez az elnevezés kissé csalóka. Az éremnek sajna két oldala van, tehát az induláskor választott előnyök mindegyikéhez (maximum kettőt vehetünk fel) tartozik egy hátrány is. Gyorsabb regenerálódást akarsz? Nem gond, csak épp készülj fel arra is, hogy a gyorsabb életciklus miatt karaktered jóval sebezhetőbb lesz a sugárzással szemben. Akad néhány különösen sajátos előny is, mint például az árulkodó nevű "Bloody Mess". Ennek hatására a környezetünkben lévő egyének hajlamosak igen rút módon elhalálozni – magyarán hosszútávú partnerkapcsolatokra ne nagyon építsünk.

EZ BIZA NEM DISNEYLAND...

Ha már a nagytudású karakterekről ennyi mindent összehordtam, tán magára a világra sem ártana kissé bővebben kitérnem. Amerikában járunk, a 2077-ben kitört atomháború után durván 100 évvel (hmm, kissé optimistán ítélik meg a játék írói az uránium felezési idejét), ami annak rendje s módja szerint el is pusztította az emberi civilizációt. De az ember, mint faj túlélte a háborút. Sokan hatalmas, föld alatti óvóhelyeken vészelték át e sugárzóan boldog századot, ezek amúgy a "Vault" névre hallgatnak (nem a túlélők, a bunkerek...). Jómagunk a sokatmondó 13-as számot viselő Vaultban nőttünk fel, a külvilágról mit sem tudva. Aztán egy szép napon jő a rossz hír: a vízfejlesztő működéséhez elengedhetet-

len alkatrész bemondta az unalmast, s egy hozzánk hasonló szépreményű chip-vadász kell a hazának. Ezzel ki is penderítik hősünket azzal a boldogító tudattal, hogy már csak 150 napra elegendő víztartalék maradt. Kecsegtető.

Bizonyára mindenki kitalálta, hogy túlélők azért rajtunk kívül is akadnak (ellenkező esetben a kereskedelem képesség például elég öncélú lenne...). Ami azt illeti, valóságos kis városokra is lelhetünk majd, bár ezek felkutatása néha elég körülményes lesz. A népsűrűség persze a sajnálatos harci cselekmények hatására igen drasztikusan leapadt, úgyhogy időnk java részét az egyes helyszínek közti vándorlás fogja kitölteni. Az efféle gyalogtúrák egyhangúságát időnként persze megtöri egy-egy rövid közjáték, ezeket két fő típusra oszthatjuk: 1) mi bukkanunk rá valamire; 2) miránk bukkan valami. Tán mondanom se kell, hogy az utóbbi verzió az esetek túlnyomó többségében igen kellemetlen dolgokat jelent. Egyébként e véletlenszerű történések egyáltalán nem merülnek ki a “rád rontott három óriásskorpió” színvonalon, egy ízben például egy kissé zavart, ám érdekes úriemberre akadtam, aki a sivatag kellős közepén autóroncsokat próbált árulni. E találkozásnak például az égvilágon semmi konkrét haszna illetve eredménye nem volt – mégis az efféle apró nüanszok teremtik meg egy játék hangulatát.

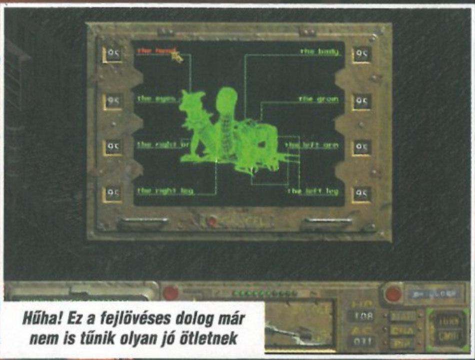


ZÁRSZÉK SÁSKÁKKAL

KEZELÉS, PÁRBESZÉDEK MEG HASONLÓK

A játék irányítása alapvetően rendkívül egyszerű: adott egy 3D-s, izometrikus játéktér a Diablo mintájára. Minden helyszínt ebből a szemszögből láthatunk. Az egyes helyszínek között egy felülnézeti térképen közlekedhetünk, ahol ugyancsak gyorsan telik az idő. A kajára, italra szerencsére nem kell külön figyelnünk, s az idő múlásával folyamatosan gyógyulunk.

Maga a cselekmény alapesetben valós időben zajlik, ám a komolyabb összezördülések idejére a játék átvált egy körökre osztott harci-üzemmódra. A karakteralkotás során emlegetett akció-pontok itt kapnak szerepet, mivel minden cselekvés ilyen pontokba kerül. Például okáért a cuccaink közti turkálás is, úgyhogy a veszélyesebb szituációk előtt nem árt kezünk ügyébe készíteni valami komolyabb fegyvert. Maga a harc amúgy nem egy bonyolult dolog, a kurzort egy ellenfél fölé mozgatva láthatjuk, hogy mekkora az esélyünk a találatra. Sajnos a játék elején hősünk még nem egy Wyatt Earp, így a fölösleges durrogtatásokat elkerülendő csak a közvetlen közelünkben álló ellenfeleket érdemes célba venni. Egyébként leadhatunk célzott lövést is, ha a jobb egérgombbal rákattintunk a fegyver ikonjára (a sorozatlövést is ily módon tudjuk bekapcsolni), s eztán kiválasztjuk a kívánt ellenfelet. E módszernek számos előnye van: elkaszálhatjuk az ellenfél fegyvert tartó kezét, nemes egyszerűséggel fejbe lőhetjük vagy éppen a szemét is célba vehetjük. Az efféle gonosz machinációk után szoktak bekövetkezni a kritikus sebzések, melyek ellátásához nem egyszer komoly orvosi képzettség szükséges. A program amúgy rendkívül intelligensen kezeli az efféle sérüléseket, például egyik karakterem egy balszerencsés fejsebet követően vesztett egy karizmapontot, valamint alkudozás képessége is csökkent – a rút heg miatt. Nem szóltam még az automata fegyverek ama áldásos képességéről, hogy képesek sorozatokat is leadni. A sorozatlövések sikeres találat esetén a keményebb ellenfelekkel is végeznek, viszont ilyenkor baromi gyorsan fogy a lőszer. Ez pedig a látszat ellenére IGEN súlyos probléma.



Húha! Ez a fejlövéses dolog már nem is tűnik olyan jó ötletnek



Állj, vissza az egész! A nagykönyv szerint az ízeltlábú randaságok félnek a tűztől...



Az óriásskorpiók meg a vízfejű aktivista még csak-csak, de a vérpockok inváziója már igazán túlzás

A Falloutban egyébként a teljesen mozaikszerű és szabadon alakítható játékmenetnek hála jóformán bárkibe beleköthetünk. Elég jól felszerelkezett “hősök” akár egész falvakat is kiirthatnak, s a nagyobb városokban dúló bandaháborúkba is beszállhatnak. Hogy a szerepjátékok klasszikus jófiúcskáját, avagy egy elborult agyú mészárost játszunk, csak rajtunk áll. Egy dolog biztos: a játék igen bőkezűen honorálja a védtelenség különböző stádiumában leledző áldozatok legyilkolását, e módszerrel igen rövid idő alatt igen komoly mennyiségű tapasztalati pontot lehet összeszedni. A gond csak annyi, hogy vicces tevékenységünknek igen hamar híre megy, s ez némileg megnehezíti a folytatást. Arról nem is beszélve, hogy a fejbelőtt népekből viszonylag kevés használható infot lehet kiszedni, úgyhogy egy-egy vérgőzösebb megmozdulással elég sokat veszíthetünk. Már csak azért is, mivel a program teljesen logikus módon a megszerzett információk után is oszt tapasztalati pontot – tehát már csak ezért is érdemes minél több emberrel beszélgetni. Na és persze seftelni is, természetesen. Noha létezik “hivatalos” fizetőeszköz is, az üzletek túlnyomó többsége barterben, azaz cserekereskedelem útján bonyolódik le, tehát nem árt a leghaszontalanabb tárgyakat is megőrizni. Kaptam én már pisztolyt Elvis portréért is...



Ökrök, parasztok, bámészkodó kölkök – kezdem magam a középkorban érezni.

VÉGSZÓ

A Lords of Magichez hasonlóan a Fallout is egy olyan program, melyről sokat lehet írni – de eleget soha. Remélem, hogy a fenti ismertető alapján mindenkinek sikerült kedvet csinálnom a játékhoz, mert erre az anyagra pénzt s időt egyaránt megéri áldozni. Elsősorban nem is a játék kivitelezése ragadott meg, mert az a zseniális introtól eltekintve nem különösebben szemkápráztató. A program elképesztő összetettsége és kidolgozottsága viszont mindenkit bőségesen kárpótol ezért, úgyhogy nem is ragozom tovább a dolgot, hanem bátran kijelentem: a Fallout jelen pillanatban a PC-s szerepjátékok királya.

T.J.

fallout

Interplay

http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, SB-komp. hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Csak az a kérdés, hogy az utóbbi idők avagy minden idők legjobb szerepjáték programja...

94%

AZ UTOLSÓ SAKKCIÓHŐS?



Gótikus készlet, sejtelmes félhomállyal

Hm, úgy látszik Interplay-napokat tartok: nemrég nyüstöltem a Redneck-kiegészítőt és a Star Trek Pinballt, most pedig itt van megint egy Interplay-játék. A flippernél ugyan szívtam a fogam, hogy ez nem igazán számítógépes feldolgozásra kínálkozó játékkategória, viszont a sakkot a jóisten is arra teremtette. Mivel a sakkfeldolgozások a játék szabályaiból adódóan meglehetősen zárt kereteket kínálnak a fejlesztőknek, mostanában maximum a grafikai kivitelezésükkel, illetve opcióikkal tudnak valamilyen újdonságot jelenteni a játékosoknak.

Az USCF Chess az Egyesült államok sakkszövetsége által támogatott kiadvány, ami elsősorban abban nyilvánul meg, hogy az egyik opciója segítségével az USCF kategóriái alapján minősíthetjük játékerősségünket egészen a nagymesteri (2500) szintig, illetve a speciális menetek az USCF sakkversenyein szokásos szabályok szerint zajlanak. Minősítő játéknál meg kell adnunk egy nevet is a játékosnak, továbbá – értelemszerűen – nem élnek olyan kényelmi funkciók, mint például a visszalépés. A fentiekhez hasonló pontozásos rendszer alapján állíthatjuk be a nehézségi fokozatot, illetve akár valamilyen közismert nagymester (Bobby Fischer, Karpov, Kaszparov vagy Tal) stílusában is játszathatjuk a masinát. Normál játék mellett indíthatunk 3, 5 és 30 perces, azaz gondolkodási időre menő partikat is – ha az időlimit leteltéig nincs döntés, akkor az veszt, akinek előbb elfogy az ideje.

Az Actions-menüben lelünk a sakkokban már szokásosnak számító opciókra, amelyekkel a megadott gondolkodási idő letelte előtt lépésre biztathatjuk a masinát (Force Move), visszaléphetünk (akár több lépést is), megcserélhetjük az oldalakat vagy megfordíthatjuk a táblát, szünetet kérhetünk, illetve feladást vagy döntetlent ajánlhatunk. Sakkfeladványok kedvelői ugyanebben a menüben állíthatnak össze elemzés céljából egy adott állást.

A Look&Feel-menüben állíthatjuk a grafikai megjelenítésre vonatkozó lehetőségeket. Játszhatunk két- és három dimenziós táblán, bár azt tegyük hozzá, hogy az utóbbi szerény véleményem szerint – köszönhetően az enyhén eltúlzott designnak – csapnivalóan sikerült, gyakorlatilag teljesen átláthatatlan. Ha valaki mégis ragaszkodna a 3D-hez, annak a Drag&Drop-módszer helyett javaslom a Point& Click irányítású (először kiválasztjuk a bábut, utána



Rúgja meg a Ramszesz, de nekem ez átláthatatlan

pedig a lépés helyét) játékot, mert az előbbivel némi gondjai lesznek. A hagyományos (Staunton) figurákon kívül választhatunk még egyiptomi, arab és középkori (2D-ben pedig a nyomtatásban használt) készletek között. Ha nem teljes képernyőn játszunk, akkor a Windows-menüben megadhatjuk, hogy a jobb oldalon levő három ablakban milyen infokat (lépések listája, leütött figurák, lehetséges lépések, stb.) mutasson a program.

A sakkal most ismerkedők számára megtalálható még egy egyszerűbb Tutorial is, ami a játék alapjaival ismerteti meg a kezdőket néhány példafeladvány segítségével. Amikor azt mondtam, hogy "egyszerűbb", azt komolyan is gondoltam, ugyanis ha egy átlagos szellemi szinttel rendelkező ember már legalább fél órát eltöltött a sakk rendkívül bonyolult szabályainak tanulmányozásával, az ún. "feladványok" megoldásához majd 3-4 másodperc gondolkodási időre is szüksége lehet...

Borzasztó nagy peche szegény USCF Chessnek, hogy a Chessmaster 5500 majdnem egy időben jelent meg vele, mert az nagyon éles kontrasztot nyújt vele szemben. Játékerő szempontjából mondjuk nem igazán tudom hasonlítani őket, mert – mivel nem Portisch Lajosnak hívnak – evidens, hogy nehezebb fokozatokon lever mind a két baba. Látványt tekintve a CM ízléses, míg ez inkább erőltetett (különös tekintettel arra, hogy kizárólag a 640*480-as felbontást ismeri); a készleteket tekintve a CM-ben 4-5-ször ennyi van; a hangokat tekintve a CM folyamatosan beszél, míg ez csak pittyeg. A legszembeszökőbb különbség a Tutorialok között van: az USCF Chessét fentebb már minősítettem, a CM-é ennél klasszisokkal jobb, ugyanis az nem csak az alapok legaljával ismertette meg a játékosokat, hanem a megnyitáselmélettől kezdve a végjátékig, illetve a konkrét állások elemzéséig mindennel, amiből egyaránt tanulhattak a középhaladó, vagy akár a haladó játékosok is. Szóval ha valaki mostanában akar sakkot venni, javaslom, hogy ne az Interplay játékát válassza!

CoVboy





Ez már átláthatóbb, de ehhez elég egy monokróm monitor is



Kösz, de ennyire azért már én is tudok sakkozni

uscf chess

Interplay/Indigo Moon

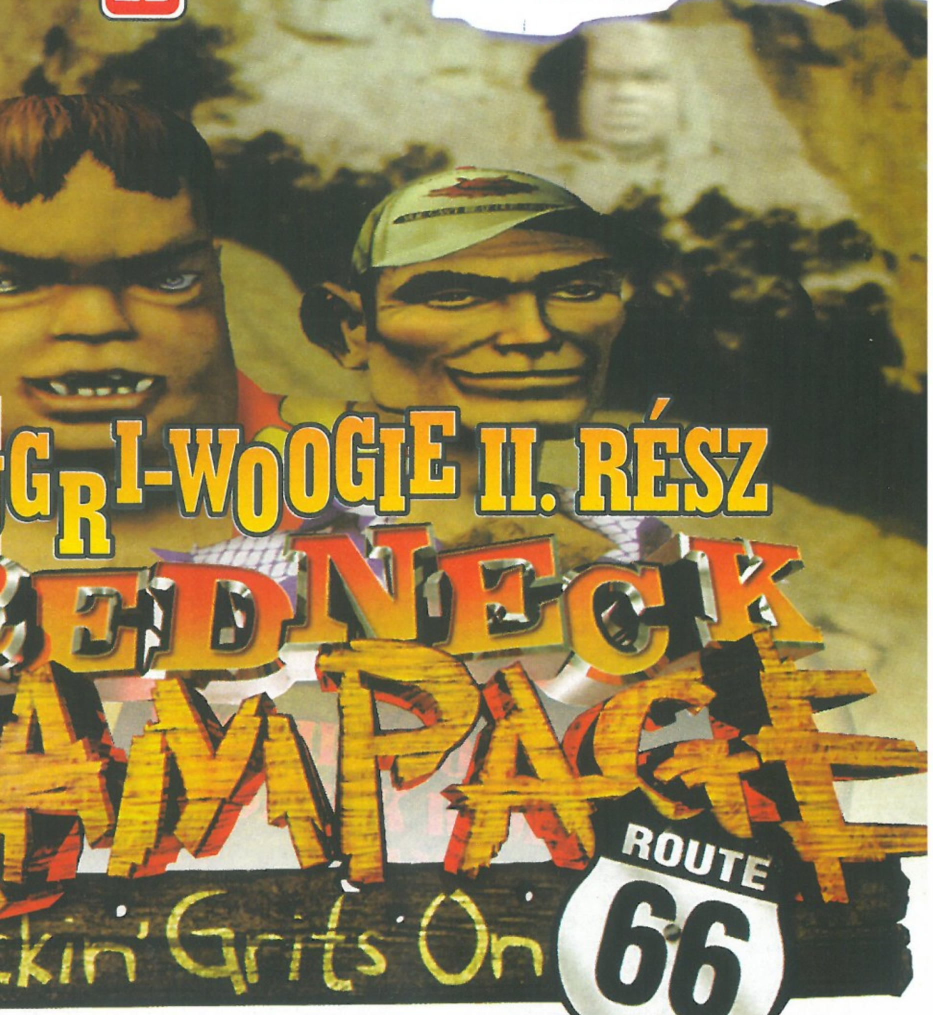
http://www.Interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95

Kinézetre nagyon halovány darab, de még mindig szeretek sakkozni

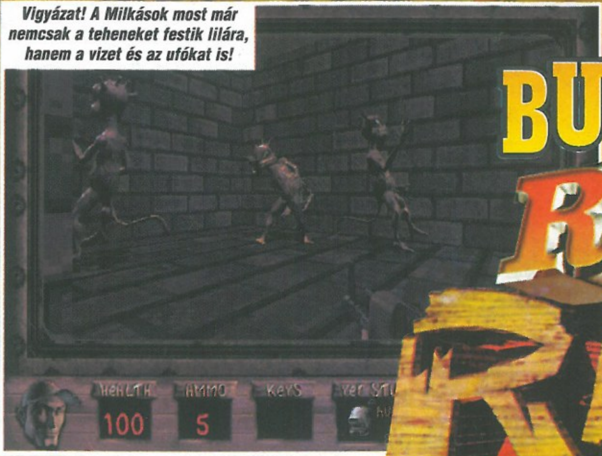
47%



BUGRI-WOOGIE II. RÉSZ

REDNECK RAMPAGE

Suckin' Grits On Route 66



Vigyázat! A Milkások most már nemcsak a teheneket festik lilára, hanem a vizet és az ufókat is!

Valamikor a tavalyi nyár elején volt szerencsém egy szerény ismertetőt kanyarítani az Interplay Redneck Rampage című játékáról. Addig abszolút nem rajongtam a Duke- és Quake-klónokért, de a teljesen eszement hangulat itt valóban megfogott. Ha valakinek kimaradt volna az életéből a Redneck, annak egyrészt jelezném, hogy tavaly júniusi számunkból feles példányok még korlátozott számban hozzáférhetők, másrészt röviden summáznám a lényeget: a történet főhőse Leonard és Bubba, az amerikai Közép-Nyugat (egész pontosan Arkansas) állam két jeles polgára. Poros kisvárosukban a poros kisvárosok jó szokása szerint ufók szállnak le, elrabolnak két helyi kötözködőt és nagy számban klónozzák őket, majd leszállnak velük a városkába. Két főhősünk száll szembe a támadó idegenekkel és megindul a mámoros ámokfutás... A játékban Leonard szerepét játszhatjuk, aki eleinte helyi népviseletbe (pajszer és Colt) öltözve száll szembe az idegenekkel, de a későbbiekben persze winchesterre, gépkarabélyra, dinamitra és néhány spéci ufófegyverre is szert tehet. Az egészségét csekély mértékben a dobozos sör, közepesben a whisky, és jelentősen az előbbi kettő kombinatív fogyasztása javítja. Az alkoholszint túl alacsony volta majdnem olyan káros, mint a túl magas – egyszóval megvolt a móka sajátos bája. A sikeresebb 3D-akciójátékok szokásos módján nem sokat váratott magára a mission disk, amelyben Leonard és Bubba Hickston városának megtisztítása után vakációra indul a 66-os úton. Az ufók azonban még nem tűntek el véglegesen...

A küldetéslemez 12 új pályát tartalmaz, az előző részhez hasonlóan két hatos osztásban. A cél természetesen most is minden pályán megegyezik az eredeti játékkal: Leonarddal ki kell nyírni az minél több ellenfelet, a kapcsolók és a kulcsok segítségével megtalálni a titkos helyeket, majd a pálya végén megkeresni Bubbát, és barátságosan fejbe kólintani a pajszerral. Öt nehézségi szinten lehet nyomulni, ami rendszerint az ellenfelek számát és típusát határozza meg – na meg persze azt, hogy az utolsó kettőnél nem működnek a cheatek. (A csalások egyébként ugyanazok: RDAMMO – töltény, RDKEYS – kulcsok, RDELVIS – sérthetetlenség, RDCLIP – falak ki/be, RDALL – minden cucc).



A kamionparkolóban bájos pit bullok sietnek üdvözlésünkre

Rossz hír, hogy nincsenek új fegyverek. Jó viszont az, hogy a muslicák kivételével megmaradtak az alapjáték szörnyei, de azért találunk újakat is: ufókból van egy rózsaszín mini és egy vörös maxi méretű, a földi lényekből pedig rendszerint olyanok, amelyek alkalmazkodnak az adott pálya témájához (az alligátorfarmon néhány lusta krokodil, a kamionparkolóban vidám pit bullok, és így tovább). Mindenesetre maradtak a tehenek és a malacok is, az utóbbiakat most is fel lehet bőszíteni és a hátukról néha fel lehet ugrani a tetőkre. Ja, és természetesen nem hiányozhat Leonard kedvenc ellenfele, az összes csőből tüzelő sheriff sem – egyszer vele is találkozhatunk minden pályán.



Ahá! A felirat tanúsága szerint mégsem a tehén a világ legokosabb patása



A mi derék Bubba barátunk szemlátomást egész jól eltöltötte az időt, amíg ránk várt

Nagyon tetszett az új pályák designja, ami egyrészt mindig valami jellegzetes amerikai dolgot vett célba, másrészt tökéletesen illeszkedik az alapjáték hangulatához. Az első rész például egy alligátorfarmon és egy falusi búcsúban, a második egy kamionparkolóban és egy kisvárosi lövészklubban, a harmadik egy sörfőzdében, a negyedik egy bolhapiacon, az ötödik egy mészárszéken játszódik. A pályák tervezésével kapcsolatban is meg vagyok elégedve, sőt, néha igazán elismerően csettintettem ("Ilyen hülyeséget!") – poénokban ugyanis abszolút nincs hiány. Nemcsak arra gondolok, hogy az ÖSSZES pálya elengedhetetlen tartozéka a budi (Fábry Dizájn Centeréhez méltó mennyiségben és kivitelben), hanem olyanokra, mint például a lőtér, a sörfőzde futószalagja vagy a csurig levő sörösüst mélyén található kulcsra. Akárcsak az alapjátéknál, szerencsére most is vigyáztak rá, hogy – legalábbis az első két fokozaton – cheatek nélkül is játszható legyen, és a feladatok sem túl bonyolultak. Egyszóval single playerben tökéletes.

Más kérdés a multiplayer-játék, amit nyolc játékos játszhat egyszerre. Itt előjön a szokásos átok, vagyis a pályák mérete: nyolc játékosra méretezett terepnek tökéletesen megfelelő az összes, de 3-4 fős partiknak értelemszerűen egy kicsit túl tágas. A pályák egyes részei (mint például a kamionparkoló) tökéletesek erre a célra, mások viszont már kevésbé (mint például a lőtér labirintusa ugyanazon a pályán), ahol tulajdonképpen nem is nagyon lehet elhibázni a célt. Bár lehet, hogy csak én vagyok maximalista...

Mindent egybevetve azért igencsak elégedett vagyok a Suckin' Grits on Route 66 mission diskkel, bár szomorú vagyok, hogy új audiotrackeket nem nyomtak fel rá. Szerencsére beszereztem a Redneck Rampage-en többször is szereplő Mojo Nixontól két CD-t, így ezt a hiányt házilag azért pótolhattam. Zárszónak csak annyit tudok a dologhoz hozzáfűzni, hogy: Jííííííháááááááááá...

CoVboy

suckin' grits on route66

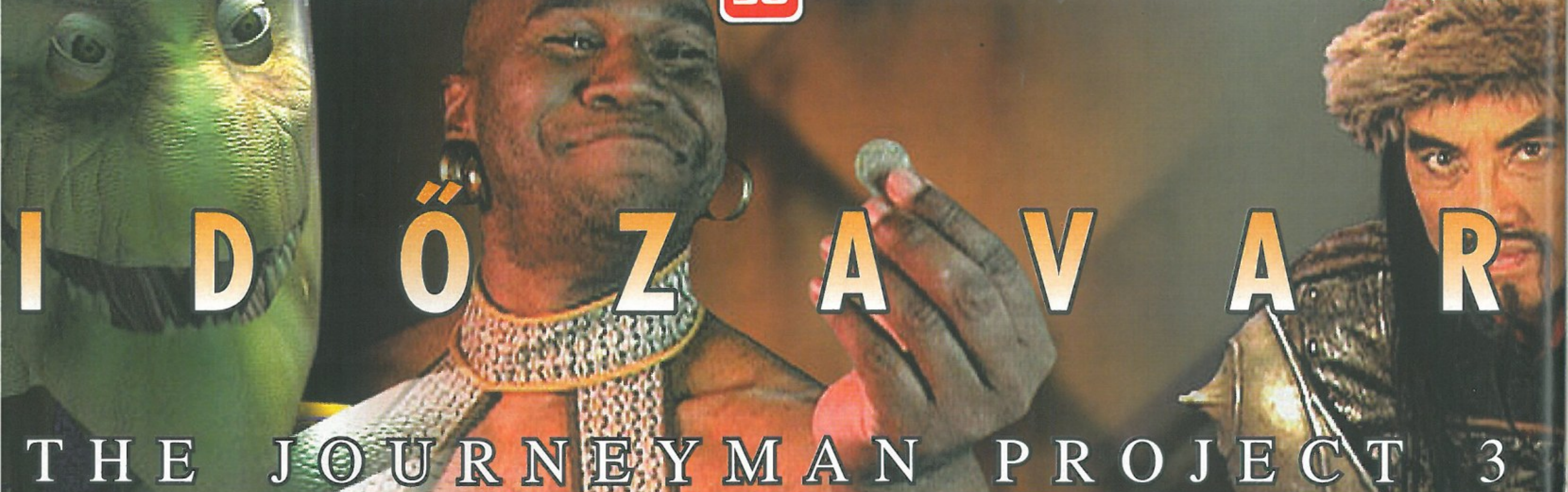
Interplay/Xatrix
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG: G
JÁTSZHATÓSÁG: G
SZAVATOSSÁG: G
ZENE: BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, DOS 5.0/Win95, SB-komp. hangkártya, Redneck Rampage
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Frankó kis kiegészítő egy frankó kis játékhoz

85%



IDŐZAVAR

THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME

KALANDOZÁSOK A TÉRIDŐBEN

Az időutazás mindig is komoly problémákkal járt. 1998-ban még nem fejlesztették ki a technológiáját, még elméletben sem igen létezik. A technikai problémák mellett nem elhanyagolható a nyelvi kérdés sem, mert pl. akinek a jelene 2300, és visszalép két évet időben, az hogyan használjon jelen időt? Állandóan múlt időben beszélni pedig kényelmetlen, mellesleg hamar rájönnek, hogy időutazó az illető. Ezért gyanús az, aki feltűnően sokat beszél múlt időben. (Egyik kedvelt íróm könyveinek egyikében említést tesz az Univerzum 1001 legfontosabb igeidejét taglaló könyvről – ez mindenképpen hasznos és nélkülözhetetlen kézikönyve lehet az időutazóknak). További kérdéseket vet fel, ha valaki születése előtti múltjába, vagy az az utáni múltjába utazik vissza. Akik tudnak még követni, azoknak most bekattan az önmagunkkal való találkozás problémája. Egyszóval elég körülményes dolog az időutazás.

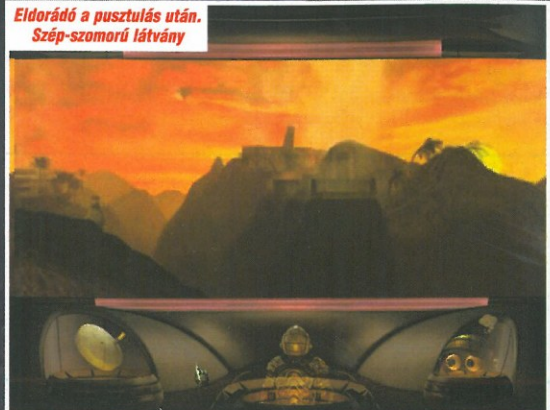
Hogy jön ez a pihent bevezető a Journeyman Project 3-hoz? A kérdést az teheti fel, aki nem ismeri az előző két részt: a sorozatban az Időutazás Biztonsági Hivatal (TSA) ügynökét alakítjuk. Az ezredforduló utáni háborúk után megkezdődik a fellendülés, a XXII. században megindul a világűr meghódítása. 2308-ban megtörtént az első találkozás egy intelligens idegen fajjal. Azt az ajánlatot tették, hogy lépjünk be a Bolygóközi Békeszövetségbe, hogy megosszuk tudományos, kulturális ismereteinket. 2318-ban aláírtuk a szerződést. Ekkor már létezett a Pegasus fedőnév alatt működő időgép, aminek veszélyeire hamar rádöbbent az emberiség: ha rossz kezekbe kerül, veszélyesebb lehet a legszörnyűbb fegyvernél. Nekünk, az ötös ügynöknek a történelmi szabotázsokra kell ügyelnünk. A második részben a hármas ügynök nyomába eredtünk, aki el akarta árulni az időutazás titkát egy másik fajnak. Akciónk sikeres volt, minden jel arra mutatott, hogy megszabadultunk tőle.

A harmadik rész a hármas ügynökkel kezdődik, aki él és virul a távoli múltban, Atlantisz elpusztulása utáni percekben. A TSA-ban eltűntnek nyilvánítják, keresését az időugrásokkal egyetemben felfüggesztik. Oka a krízishelyzet: a Földet egy idegen faj támadja, s minden erőt a védelmére kell összpontosítani. Baldwin, az TSA parancsnoka, minket nevez ki ideiglenesen parancsnoknak, rá a felsőbb katonai körökben van szükség. Éppen csak néhány órája foglaltuk el új posztunkat, amikor a TSA monitorán vészjelzést kapunk a hármas ügynök hollétét illetően. A dilemma nagy, a megoldás izgalmakkal kecsegtet: társunk, ódzkodva ugyan, de elárulja, hogy létezik egy új időutazó ruha, a kaméleon időugró-szkafander, amelynek különlegessége, hogy bárkinek az alakját felvehetjük vele.

POZITÍV VÁLTOZÁSOK

Ami változott, az mind pozitív. A helyszínek az eddigiekhez képest gazdag részletességgel lettek kidolgozva. Igaz, csak három időben kalandozhatunk, de a helyszínek és feladatok száma rengeteg. Elkeveredünk Atlantiszra, Eldorádóba, valamint Shangri-Laba. A grafika gyökeresen megváltozott, teljes 3 dimenzióban nézhetünk körbe. Amikor mozgunk, előre letárolt animációkat játszik be a gép. Aki emlékszik a Cryo Atlantis című játékára, az pontosan tudja miről van szó. Aki szerette azt a játékot, annak ez is tetszeni fog: hangulatában nagyon hasonló, sőt az Atlantisz-helyszín is egyezik – bár meglehetősen különbözik a "két Atlantisz". Csöppet a grafika rovására megy a képek "túltömörítése", aminek köszönhetően sok grafikai információ elvész, s a képminőség nem tökéletes. Egyedi effektus a napfény, amibe belenézve elvakít minket (mint a szimulátoroknál), s fokozatosan csökken az ereje, ahogy "lehajtjuk" fejünket (lehúzzuk egerünket). A szereplőket valódi emberek alakítják, aminek nagyon örülök, mert az utóbbi időben kezd elharapódzni a raytrace-színészek alkalmazása (bár gázsijuk kétségkívül alacsonyabb). Az alakváltoztató képességet nagyon jól beleépítették a kalandba: a szereplők máshogy reagálnak, ha más képében szólítjuk meg őket, és sok rejtély megoldásához szükség van erre. Akik szívükbe zárták Arthurt, a szkafander mesterséges intelligenciáját, azoknak jó hír, hogy az első percben rátalálunk a hármas ügynök ruhájában. A játék során rengeteg információval, poénnal, segítséggel áraszt el minket.

Eldorádó a pusztulás után. Szép-szomorú látvány



A KEZDET

A bevezető után következhet a leírás – bár a program nem tartozik a bűnösen nehéz kategóriába, azaz egészségkárosodás nélkül végigjátszható egyedül is, de ki tudja – mindig voltak lusta (bocsi: kényelmes) emberek.

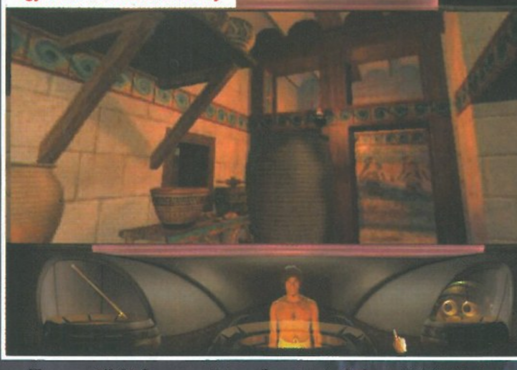
A időugró-szkafanderrel megcélozzuk a monitoron megjelent téridőt, ami néhány perccel Atlantisz megsemmisülése után van. Itt még nincs komoly feladat: sétáljunk és keressük meg a kötélhágcsót. Nem messze innen találunk egy túlélőt, aki a romok között csónakázik: a komputer szerint Sinclair Elliot az, az időgép feltalálója. A szélmalomnál a kötélhágcsót dobjuk fel a spirállépcső maradványaira és másszunk fel. A tetőn a hármas ügynök téridő koordinátájának egyik elemét találjuk – a komputer analizálja, közben megjelenik egy űrhajó. Legjobb elhúzni a csíkot Eldorádóba.

Egy kút mélyére érkezünk. Vegyük el az útból a követ, majd a kallantyúval nyissuk meg a víz útját. Sikeresen felemelkedünk az elpusztított aranyvárosba. Kapjuk le a kút kerekét, majd keressük meg a dombtetőn a kosarat. Menjünk a balloneregető szerkezethez és helyezzük rá a kereket, tekerjük meg, majd a leereszkedő kosár nélküli hőlégballon köteleire kössük a kosarat. Szálljunk be és vizsgáljuk meg az egyik lelógó kötelet – az alján egy kampó van. Húzzuk fel a kötelet, hajítsuk át a másik léghajóba és húzzuk magunkhoz. Az átugrás automatikus, nekünk csak a kosár falára rajzolt koordináta elemet kell megvizsgálni. Űrhajók itt is megjelennek, ráadásul lőnek is, és van közöttük egy Cyrollan gép. Jelen helyzetünkben legjobb elutazni Shangri-Laba.

A Himaláján épült lámakolostor is hasonló sorsra jutott – itt is teljes a pusztulás. Sétáljunk le a hegyoldalon és keressük meg a kereket és a fabotot. Menjünk a hídkezelő géphez, helyezzük fel a kereket, majd engedjük le a híd maradványát. Másszunk le a szakadékba a hídromon, törjük be az épület ablakát a bottal és menjünk be. A kékruhás Buddha szobrot másszuk meg, ahol rálelünk az utolsó koordinátára. A komputer az analizálás közepén tart, amikor élőlényekre hívja fel a figyelmet – három fegyveres Cyrollan kutat a romok között, és egy csöppet sem barátságos valamit indítanak felénk. A koordináta eddigre már megvan, irány a Szaturnusz holdja, a Titán börtönbolygó, ahol Sinclair Elliotot is fogva tartják. Mindez a jelen (2339) előtt 14 nappal.

A hármas ügynököt itt találjuk, de igazán érdekes dolgokat a beteg Elliottól hallunk – annak alapján, amit a múltban láttunk, egész hihető az elmélete:

Aki még nem látott volna ilyet: egy atlantiszi fazekasműhely



szerinte az Cyrollanok tíz éve azért jöttek vissza, hogy a Bolygóközi Békeszövetség szerződés megkötésével lassan belefolyjanak a Föld életébe, és idővel elfoglalják. A hármas ügynökkel visszatérünk a TSA-ra, ahol őt letartóztatják, nekünk egy finom fejmosás kíséretében megbocsátanak. Az idegen faj egyre intenzívebben támad, s a Cyrollanok védelmével tudjuk tartani magunkat. A Cyrollanoknak magyarázata is van arra, hogy a múltban miért pusztították el a 3 virágzó civilizációt. Egy ősi faj örökséget hagyott számukra, amelyet valahol a három civilizáció területén helyeztek el. Egy apró probléma akadt: a most támadó faj megpróbált akkoriban hozzájutni a hagyatékhoz, s a Cyrollanok kénytelenek voltak elpusztítani a városokat, nehogy az örökség rossz kezekbe kerüljön. Ezt követően a támadókkal hosszú időn keresztül harcban álltak. Három civilizáció árán sikerült a Földet a pusztulástól megmenteni – melyre minden esély meglett volna az örökség megszerzése után. Az eszmefuttatás alatt egy üzenet érkezik az ellenséges fajtól, s felszólítanak, hogy az időutazó technológia – amit csak mi ismerünk – segítségével szerezzük meg az örökséget. A Cyrollan követ szerint az ő segítségükkel sem tudjuk visszaverni az ellenséget, és a Föld komoly veszélyben van – egyedüli út az örökség megszerzése. Irány a három kor, pusztulásuk előtt pár nappal.

ATLANTISZ

Még minden egyben van, Atlantisz gyönyörű. A szélmalom tetejére érkezünk. Nyissuk ki a csapóajtót, keressük meg a fogaskerekeket, helyezzük a gépbe, majd az ablakon át menjünk ki az egyik vitorlatartóra. Csavarjuk el a kart, mire a szél fordít egyet a vitorlatartókon, s mi a fal fölé mozdulunk. Ugorjunk le a falra és másszunk le az árbocon, amely a kikötő egyik hajójára vezet. A hajón találunk egy selyemdarabot és egy kampós botot. Keressük meg a vak koldust, másoljuk le az alakját. (Ezután minden élő szereplőnek másoljuk le az alakját. Ugyanez vonatkozik a beszélgetésekre: min-



den lehetőséget merítsetek ki.) ő az egyik, aki felteszi a kérdést: "Pocsék az idő?". Ez később még fontos lesz. Koldus képében menjünk a hajó láncra vert egyiptomi kapitányához és kérjünk némi pénzt tőle. Keressük fel a kompost a kapitány képében és kérjük meg, hogy vigyen el a templomba. Az őr nem enged be minket, csak az atlantiszi polgárokat engedi be, ha van náluk aranymedál vagy hoznak valami ajándékot. Vitessük magunkat a fazekashoz. A mester azon sopánkozik, hogy nem hagyhatja itt a félkész köcsögöket, és így nem tud elmenni a fesztiválra. Ajánljuk fel, hogy vigyázunk a köcsögökre. A trükk beválik – vegyük magunkhoz a tálkát és a kancsót az asztalról, majd préseljünk egy adag agyagot. Szedjük fel a tálból, majd keressük fel a mester testvérét, aki olívaolajat készít. Tőle sok mindent megtudhatunk a fesztiválról, de a legfontosabb dolgunk lenyomatot venni az egyik korsó mintájáról az agyagdarabbal. Menjünk vissza a fazekashoz, nyissuk ki a kemencét, majd teleportáljunk el Eldorádóba. Utazzunk át a ballonnal a másik dombra. Menjünk be az épületbe, ahol egy őslakos a falat festegeti, és emeljünk el a fonott kosárból egy


Ha jól emlékszem ő az egyetlen női szereplő akivel találkozunk. Megérdemel egy fényképet!

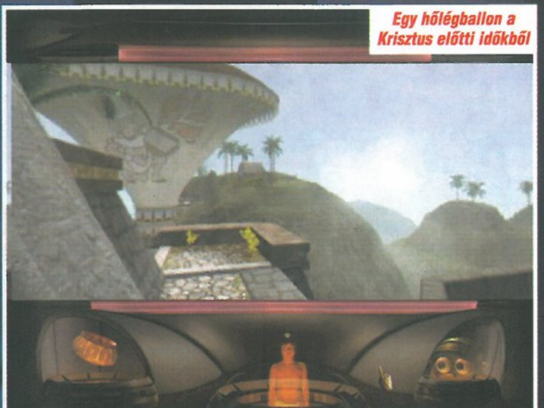
aranylemezt. Teleportáljunk vissza Atlantiszba, helyezzük a kemence korongjára az agyagot és rá az aranylemezt. Zárjuk be az ajtót, forgassuk meg a korongot, majd vegyük ki az így készült aranymedált. Csónakázzunk át a szélmalomba, majd beszélgessünk a mesterrel először a koldus, majd a kapitány képében. A mester is az időjárásról kérdez... Menjünk vissza a kapitányhoz és kérdezzük az időjárásról koldus képében. Kiderül, hogy a jelszó "lehet, hogy esni fog". Irány a koldus, s kapitány képében mondjuk be neki, majd beszélgessünk vele a szöktetésről. Megtudjuk, mit kell a malomfőnöknek mondani: "kemény telünk lesz". Keressük fel a malomfőnököt, akinél kiderül, hogy a malom alatti csatornákon keresztül akarnak megszökni. Ezekben a csatornákban csak az ünnep utolsó napján, egy órára nincs víz – ezért tervezik holnapra a menekülést. Miután elmegy, csónakázzunk a templomba, ahol vegyük fel az olívaolajkészítő alakját. Mutassuk meg a medált, változzunk vissza kapitánynak, majd hajózzunk be a templomba. Az oltár feletti tartályból engedjünk életvizet a tálba és a korsóba, majd menjünk az oltár mögé és a kampós bottal zárjuk le a lefolyót. Menjünk vissza a malomba, kössük a kötelet a főtengelyre, majd forgassuk meg a malomkereket. A csigás rendszer felemeli a kőpadlót, s mi elmászhatunk a belső templomba a csatornán keresztül. Lent (koldus képében) találkozunk Sarosszal, a templomőrrel. Saros mindenki számára elérhetővé akarja tenni az életvizet. Mielőtt elmegy, átad egy fogaskereket, melyet helyezzünk a vízórába, tekerjük előre, majd menjünk fel a lépcsőn az oltárhoz. A kampós bottal nyissuk ki a zsilipet – az örökség első darabja máris a miénk. Időugrás a jelenbe.

SHANGRI LA

Néhány perc múlva ismét a múltba utazunk: irány Shangri La. Első dolgunk legyen felkeresni a hegyi úton alvó Pelgrint. Tároljuk le az alakját, majd menjünk a hídkezelőhöz – ő egy selyemkendőért hajlandó beengedni a kolostorba. Adjuk oda neki azt, amit az egyiptomi hajón találtunk. Mielőtt a főépületbe mennénk, keljünk át az ingyenes hídon a túloldalra, és jegyezzük meg a falra festett színes jelekhez tartozó hangokat. Forduljunk balra és menjünk a növényházba. Pelgrin képében megtudjuk a kertésztől, hogy a szent fa gyökere beteg, és félő, hogy többé nem hoz termést. A kertben másszunk fel a létrán, vegyük magunkhoz a térképet és a kertészkést. A térképen a kolostor alatti járatokat láthatjuk, hármas kereszteződésekkel. Itt egy kőkorongot lehet elforgatni, amellyel az egyik járatot mindig lezárjuk. Menjünk le a kertből nyíló csapóajtón, majd öntözzük meg a fa gyökereit az Atlantiszból származó életvízzel. Ezután menjünk az első kereszteződésbe, és ott forgassuk úgy a kőkorongot, hogy a hegy mélyéről feltörő gőzök ne szökjenek el a járatokba, hanem a fa gyökeréhez jussanak. Ha már a járatokban vagyunk, fedezzük fel az egészet, s nézzük meg a kereszteződésekben a plafonra festett ábrákat – így a későbbiekben a térkép segítségével könnyedén tájékozódhatunk. Ha bejártuk az egészet, nézzünk a térképre: jelez egy szobát, ahol egy vajból készült Buddha-szobor található. Ahhoz, hogy kiolvadjon belőle a fekete golyó, állítsuk úgy a korongokat a kereszteződésekben, hogy két gejzír göze a szoba felé áramoljon. A meleg levegő hatására a szobor megolvad, és miénk a golyó. Mielőtt elhagynánk a helyszínt, vegyük magunkhoz a vajas tálat. Menjünk fel a térkép szerinti jobb oldali kijáraton, és gyorsan csenjük el Dzsingisz kán kardját, majd usgyi vissza. A járatot a középső kijáraton hagyjuk el, amely a főépületbe vezet. Itt találjuk a lámát, akitől a teljes megtisztuláshoz szükséges útról hallhatunk – ez az út összefügg a kolostorban található hat Buddha-szoborral. Hagyjuk el az épületet és induljunk el balra, ahol némi lépcsőzés után Genhis Khan sátrát találjuk. Láma képében hajlandó elbeszélgetni velünk – kiderül, hogy a Siddha titkát kutatja, amelyhez csak a teljes megvilágosodás útján juthat el. Céljai meglehetősen földiek: szerinte a titok az átalakulás, így például ólomból aranyat lehet készíteni. Tegyük a kardot a sátor melletti szobor kezébe – megkapjuk a piros golyót. Lépjünk be a templomba, és a Buddha előtti imamalmokon játsszuk le a színes jelekhez tartozó hangokat. A nyikorgó hengert kenjük be a vajas tálka tartalmával. Jutalmunk egy fehér golyó. Menjünk a kertbe, szakítsuk le a fáról az almát és tegyük a Buddha-szobor tálkájába – ajándékunk egy sárga golyó. Keressük fel a lámát a kán képében,s beszélgessünk vele a megtisztulás hat állomásáról. Amikor az állatok világáról kérdezzük, feltesz egy kérdést, amelyre a cserbenhagyás (ignorance) a válasz. A jó válaszért egy könyvet kapunk. Ugorjunk most át egy kicsit Atlantiszba és menjünk oda, ahol eddig a koldus ült, majd vegyük magunkhoz a tálkáját. Ugorjunk vissza Shangri Laba és a nagyteremben ülő Buddhának adjuk a tálkát – az ajándék egy kék golyó. A könyvvel menjünk a jakok melletti zöld Buddhához (az ingyenes híddal szemben), majd csúsztassuk be a könyvet alája – megvan a zöld golyó. A golyókkal irány a templom, ott tegyük őket sorra a Buddha-szobrok kezébe. Ha a jó golyót teszszük a Buddhák kezébe, kiemelkedik egy lépcsősor, amin feljuthatunk a következő Buddha szoborhoz. Így felérünk a tetőre, ahol egy fényes gömbben Pelgrint látjuk. Ő lesz Siddha. Vegyük magunkhoz a lótuszvirágot és vigyük Pelgrinnek. Ne vegyük fel senkinek az alakját, hogy megkaphassuk az örökséget.

ELDORÁDÓ

A TSA-n nagyban folyik az első darab elemzése, s úgy találják, hogy az örökség az időutazás technológiájáról tartalmaz információkat. A második darab fura dolgokat művel az elsővel, egy hatalmas energianyaláb csap ki belőlük. De ezek kutatása nem a mi feladatunk – irány Eldorádó. Keressük meg a kút mellett alvó gyereket és vegyük fel az alakját. A kőépület mellett találjuk a gyermek apját, őt is másoljuk le, majd szólítsuk meg a fia alakjában. Némi feladatot ad nekünk, és kicsit mérges, hogy már megint elaludtunk. A gyereket keressük fel az apja képében, aki azzal védekezik, hogy egész éjjel a sámán tanítását hallgatta, és most azért álmos. Keljünk át a léghajóval a túloldalra és próbáljunk bejutni a sámánhoz. Az őr nem hajlandó beengedni, így kénytelenek vagyunk mögéje osonni és elvágni a harci ballonjának rögzítő kötelét. Így van mivel törődnie, s mi besétálhatunk a sámánhoz – természetesen a gyermek képében. A sámántól rengeteg történetet hallhatunk az eljövendő harcokról, amelyben Eldorádó elpusztul, de egyvalaki életben marad és továbbviszi a város örökségét. Szerinte ez a valaki mi vagyunk. Amikor a talizmánról kérdez, mondjuk, hogy otthon hagytuk, majd térjünk vissza a fiúhoz és a sámán képében kérjük el a talizmánját. Irány ismét a sámán, majd menjünk ki a rétre, szálljunk be a ballonba, gyújtsuk be a talizmánnal a lángot. Innen lehet gyönyörködni a látképben, de ami a legfontosabb, hogy vegyük jól szemügyre az egyik épület tetején látható ábrákat.


Egy hőlégballon a Krisztus előtti időkből

Ereszkedjünk le, majd menjünk az imént látott épülethez, kerüljük meg jobbra, majd menjünk el jobbra. Egy nyíl alakú tavat látunk. A tó partján lévő mélyedésbe helyezzük be a talizmánunkat, mire a víz elszökik. Lent négy helyen találunk kőgombokat a falban – nyomjuk meg az épület tetején látott ábráknak megfelelően őket, mire megnyílik egy ajtó. Mögötte vár az örökség harmadik darabja. A lejutás kicsit körülményes a lángcsóvák miatt. Vegyük ki a talizmánunkat a mélyedésből, mire a víz lecsillapítja a tüzet, s mi hozzájuthatunk az utolsó darabhoz. Röviden és tömören ez volna a megoldás. A befejező képsorok klasszak, enyhe amerikai beütéssel. De összességében remek darabbal volt dolgunk.

Koronczai Gáspár

jp3: legacy of time

Red Orb/Presto

http://www.journeymanproject3.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, SB-komp. hangkártya, hi-color videokártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

A renderelt 3D-kalandjátékok újabb csillogó példánya

89%

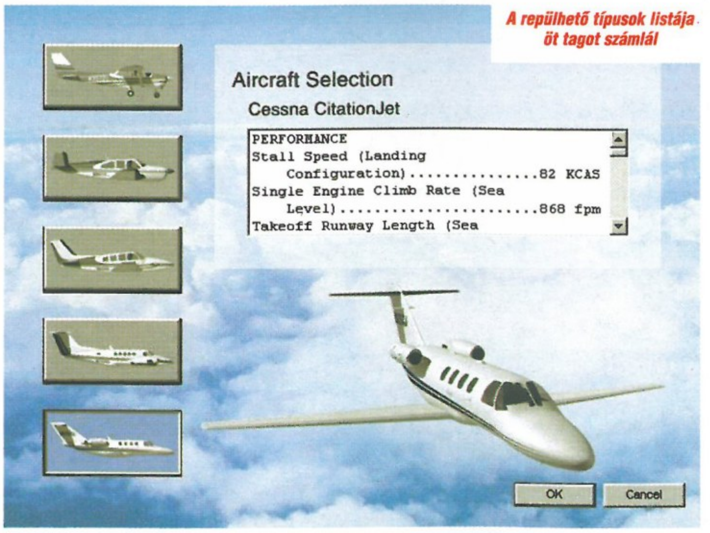
SIERRA PRO PILOT

SZÁLLUNK RENDELKEZÉSÉRE!

Még alig száradt meg a nyomdafesték a Flight Simulator 98 leíráson, amikor baráti köteléket alkotva, hangos motorzúgással besüvített szerkesztőségünkbe a Pro Pilot, és a Flight Unlimited II. Nem győztük kapkodni a fejünk ezen a polgári légi közlekedést népszerűsítő programdömpingen, de hasonló jelenséget (közel egy időben megjelenő, azonos témakört felölelő programok) tapasztalhattunk már korábban is a játékprogram piacon.

A program "minimál" igényei: Windows 95; Pentium 90; 16 MB RAM; minimum 60 MB szabad hely a merevlemezen; kétszeres (?) sebességű CD-ROM; SVGA monitor; 640x480-as felbontás 256 színnel; egér; és DirectX 5-ös meghajtó. Első látásra senki sem fog infarktust kapni a fenti "igénytelenség"-től, a program futtatása során azonban többször éreztem úgy, hogy ennél azért jóval exkluzívabb környezetben érzi jól magát őkegyelmessége. A megszólításnak ez esetben semmilyen pejoratív felhangja sincs, ugyanis – mint az a cikk további részéből remélhetőleg – kiderül, nagyon-nagyon tisztességesen megírt, évekig használható, kiváló terméket fog a magáénak tudni az, aki nem sajnálja rá a pénzét, és megveszi! (Az előre látható időtállósága miatt furcsa, hogy hiányzik a ma már szinte kötelező 3Dfx támogatás. Kitudja, talán majd később az is megjelenik?!)

A program külső jegyei: a program 2 CD-nyi helyet foglal, a második CD-n olyan színvonalas oktató anyaggal, mely előtt megemeltem képzeletbeli kalapom, és amelyből csak az nem fog megtanulni repülni, aki nem akar. További mellékletek a dobozban: egy A4-es lap két oldalát kitöltő "Preflight Checklist", installálási, és egyéb jó tanácsokkal, egy összehajtogatott 3*A5 méretű "Controls Quick Reference" billentyűzetkiosztási táblázat az "Aircraft Controls"; "Aircraft/Navigation- "; "Navigation/Communication/View- "; "Keyboard-Miscellaneous Controls/ Menu Hotkeys"-ekkel, valamint a Microsoft: Sidewinder 3D Pro, és Force Feedback Joystick gombkiosztásaival.



A repülhető típusok listája öt tagot számlál

További 3*A5 méretű kartonon található a Cessna Skyhawk 172P, a Beechcraft Bonanza V35, a Beechcraft Baron B58, a Beechcraft Super King Air B200, és a Cessna CitationJet 525 műszerfalainak ábrái, valamint a Radio Stack/GPS Unit rajza megszámozott műszerekkel, ill. a számokhoz tartozó magyarázó szöveggel. Akinek még ez sem elég, annak megnyugtatásul közlöm, hogy egy 288 oldalas könyv is a segítségére lesz abban, hogy – ami a Flight Simulator 98-ból ugyan kimaradt, de – a szimulátor "normális" használatához elengedhetetlenül szükséges ismerethez itt hozzájuthasson.

A programhoz mellékelt gépkönyv: A 9-22. oldalakon repülési alapismeretekkel találkozunk: a repülőgép törzsére ható erőkkel, kormányszervekkel, repülés-technikai hibákkal: csúszás a fordulókban, átesés stb. ismerkedhetünk. A 23. oldaltól műszerismertető, és a kezdők alapmanőverei, majd a 43. oldaltól a programban repülhető típusok technikai adatai találhatók. Számomra az érdekességek az 58. oldaltól kezdődnek: a programban "meglátogatható" repülőtereket, és a rádió kommunikációt, a repülőtérképek használatát "vesézik ki" ebben a részben. A 86. oldaltól a navigáció tudományával ismerkedhetünk figyelembe véve a különböző időjárási viszonyokat (széllökések, eltérő hőmérsékletű levegő). A műszeres navigációra, beleértve a műholdas navigációt is, több mint 40 oldalt szenteltek a szerzők. A 138. oldaltól az egyéb repülőgép műszerekről olvashatunk. A műszerek kidolgozottsága a programban tökéletes, sőt, gyönyörű, egy fokkal még mintha szebbek is lennének a Flight Simulator 98 műszereinél (pedig azok is tökéletesek voltak). Ebben a fejezetben még arra is szenteltek helyet, hogy több ábrán keresztül bemutatják, különböző repülési szituációkban, mely sorrendben célszerű ellenőrizni, figyelemmel követni a műszereken megjelenő kijelzéseket, adatokat. A megközelítési manővereket mintegy 35 oldalon keresztül tanulmányozhatjuk, a könyvnek ezt a fejezetét lapozgatva, mintha egy pilóta iskola tankönyvét tartanám a kezemben, eredeti (egyszerűsítés nélküli) repülőtérképek, pl. az ILS működését magyarázó ábra stb. színesítik. A 212. oldaltól a 265. oldalig az egyes repülőterek speciális sajátosságairól kapunk tájékoztatót. Ismételnem kell önmagam (már régebbi cikke-



A műszerfalak kidolgozottsága tökéletes

imben is tettem erről említést), hogy egy ilyen komoly ismeretanyagot hordozó könyv, a program tartozékaként, legalább egyenértékű tud lenni magával a programmal, sőt sokszor "túl is élheti" azt.

A PROGRAM

Mialatt átlapozgattam a program kézikönyvét, az installálás is megtörtént minden gond nélkül. A program introja nekem megnyerte a tetszésem. Profi módon megkomponált kép átkeverések, remek térhatás (a középről balra elhúzó gép hangja, a fülhallgatómban is balra húz). A kétszeres sebességű CD-ROM-om azonban nem nagyon győzi a terhelést, időnként elakad, szaggatja a mozi élvezetet, majd a program betöltését is öreguras kényelemmel végzi. (A minimál igényeknél említettem már, hogy a Sierra által feltüntetett konfigurációnál, azért némileg komolyabb gépigényt támaszt a Pro Pilot.)

Az első felszállásom előtt jó húsz percig vacakoltam, mire a motort sikerült úgy beindítanom, hogy folyamatosan vartyogjon, és ne álljon le pár másodperc után. Lázas keresésre kényszerültem a fentebb említett "szakirodalomban", aztán mégiscsak kiderült, hogy mi volt a "bibi": elfelejtettem megnyitni az üzemanyag csapot. Nekifutás közben a futóműnek is külön hangja van, amikor a gép a földtől elemelkedik, egyszer csak megszűnik "alattunk" a dübörgés, marad a kellemes motorberregés. A műszerfalról már írtam, rendkívül részletgazdagon ábrázolják, "úgy néz ki, mint az igazi". A táj, ami fölött repülök, nem különösebben hoz tűzbe. Az oktató "filmek" között láttam olyan bokrokkal tűzdelt területeket, melyek szépségüknél fogva kifejezetten újszerűen hatottak, a szimulátoron történő repülés közben azonban ezek sohasem jöttek elő. A gép vezethetősége nagyon hasonlít az Flight Simulator 98-éhoz, talán mintha egy icipicit könnyebb lenne, ettől függetlenül billentyűzetről kifejezetten nehézkes. Akármilyen realisztikus is, nem szeretem, hogy a kitérített kormányt vissza is kell húznom. Természetesen – mivel a minimál elvárásoknak megfelelő konfigurációban tesztelek –, a monitoron látott kép lassan követi a billentyűzetről kapott parancsokat, ezáltal rendszeresen sikerül gépemet túlhúzni, túlkormányozni. Ettől lesz a levegőbe írt képzeletbeli nyomvonalam olyan mesésen cikkcakkos, mint az ökörhuhogás. (Tudom, hogy az ökör nem "huhogni" szokott, de mégsem illik...). **(Meg úgyis kihúzom – C)** Megint csak a kétszeres sebességű CD-ROM-ot okolom azért, hogy a gép például a kilencven fokosnál nagyobb fordulókban hosszú másodpercekig tölttöget a CD-ről, és miközben a látvány nekem még azt közvetíti, hogy több száz láb magasan körözök, a fejemre simuló fülesből már hallom, hogy a fém nyikorog alattam, fél perc múlva pedig már a monitoron is megjelenik, miként sikerült keresztülcsúsznom egy épület közepén. Na ennyit, és nem többet a minimális igényekről...

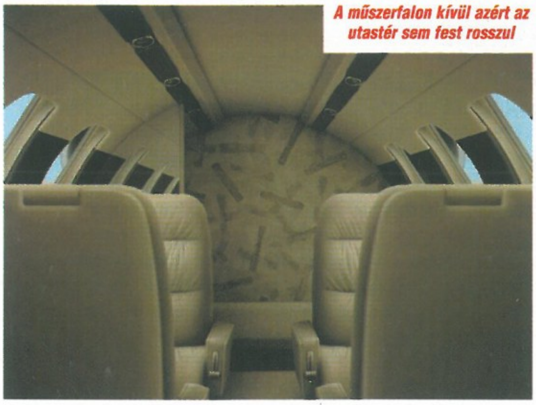
Kevésbé éreztem számítógépem korhadt, dohos szagát a második CD oktatási anyagát tanulmányozva. Ide úgy tudunk eljutni, ha pl. repülés közben az egerünk nyilát felvisszük a képernyő felső részére, várunk egy cseppet, majd a pull-down menü Mode pontjának "Ground Lesson" sávjára bökünk. Ekkor egy kis ablak jelenik meg a képernyő közepén, és a benne található felirat kéri a CD-cserét. Példának okáért az első, "Instruments" pontot választva, a következő szituációba csöppenünk: oktatónkkal bevettük magunkat, egy sportgép belsejébe, és a fedélzeti megafonon (a hang minőségéből lehetett következtetni erre) keresztül magyarázza odaadó hallgatóságának az egyes műszerek nevét, funkcióját, a mértékegység sávbeosztások különböző színjelölését, miértjét, stb. Az éppen bemutatásra kerülő műszer, kiúszik a kissé homályos műszerfalból, és kinagyítva, éles képpel jelenik meg előttünk. A szöveggel szinkronban, az adott "vonal", vagy "csík", amiről az oktató éppen beszél, valamilyen formában kitűnik, látványosan kiemelkedik környezetéből. Rendkívül szemléletes módja ez az oktatásnak, igazi öröm így a tanulás.


Az oktatófilmek részletesen megismertetnek az egyes műszerek működésével


Az intro: a Pro Pilotok gyülekezéséhez üde hátteret biztosít a Sierra hegylánca




Innen is kitűnik, mennyire jóképű fickó vagyok


A műszerfalon kívül azért az utastér sem fest rosszul

ÖSSZEFOGLALVA

A Pro Pilot egy hajszállal még annak ellenére is nyerő nálam, hogy a Flight Simulator 98-ban némileg szebbek voltak a repülőgépek külső nézeti képei, és az alattam elúszó terep is "látványosabbnak" mutatkozott. Az a bizonyos hajszálnyi különbség azonban vastaghajszálnyira duzzad, ha a programhoz mellékelt kezelési utasítást is figyelembe veszem. Amikor egy "játék"-program már ilyen komollyá válik, nélküle csak használgatni lehet a programot, mert a megfelelő információk hiányában elképzelhetetlen a felhőtlen szórakozás.

Külön köszönet, a ceglédi Cat Comp Kft-nek, a cikk megírásához nyújtott segítségéért!

Széchenyi János

sierra pro pilot

Sierra

http://www.sierra.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajanlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

A Flight Simulator'98 méltó versenytársa

91%

A REPÜLÉS KORLÁTLAN É



A Mustang most kivételesen polgári szerepkörben szárnyal

Rendkívül izgalmas véleményalkotási lehetőséget kínál az újságíró számára, amikor közvetlenül egymás után (Flight Simulator 98), ill. egymással párhuzamosan (Pro Pilot) tesztelhet azonos témakört felölelő programokat. Nem emlékezetből teszi az összehasonlításait, hanem felváltva betöltögetve figyelheti meg az azonosságokat, és eltéréseket. Mielőtt azonban túlságosan előreszaladnánk, a "mihez-tartás végett" nézzük, mekkora "hozomány"-ra számítanak a programozók, édes gyermekük magunkévá tételéhez:

Nem adják olcsón a "leányzót", keményen megfizettetik a potenciazavarok nélküli élvezkedés feltételeit, de ehhez szép lassan már kezd hozzáidomulni – a kezdetben minden idegszálával berzenkedő – tudatunk. Amennyiben érdemesnek tartjuk a frigyre lépést újdonsült szerelmünkkel, aprócska bőröndkéjében magával fog hozni egy (hogy stílszerű maradjak) az erogén-zónáit tartalmazó táblázatot (Keyboard Commands Reference Card), egy A3-as méretű tetszetősen színes térképet arról a területről, ahol nászutunkon kettesben, kéz a kézben majd barangolhatunk, és egy após-anyós által szerkesztett 300 oldalas használati utasítást, gyermekük szépséges lelkivilágának kiismerését megkönnyítendő (Pilot's Handbook). Bizonytalankodom, hogy a velem szemben támasztott követelmények, vagy a bőröndkébe rejtett meglepetések közé soroljam-e ifjú arám 3Dfx támogatási képességét. Döntöttem: – Hurrá! (neveltetésem kétes eredménye, hogy mindennek tudok örülni). A nászéjszaka előtti tisztes kötelességemnek érzem elolvasni előbb apuka, és anyuka hozzám intézett levelét. Mint tudatják velem, kisleányuk egyszerű, akár egy Piper Arrow PA-28R-200 (United States); strapabíró, mint egy DHC-2 De Havilland Beaver (Canada); kecsessége egy Raytheon Beechcraft Baron 58-éhoz (United States) hasonlatos; temperamentumát a North American P-51D Mustang (United States) is megirigyelné; és végül, de nem utolsó sorban társasági népszerűsége a Trainer 172 (United States)-ével vetekedő. Olvasás közben gerincemen kellemes bizsergés gerjeszt ellenállhatatlan ingereket. Ágaskodó fantáziám elhomályosítja szemem előtt a betűtömkeleget, nem bírok tovább magammal, és a vágytól felhevültem, laza előjátékot kezdeményezek.



A táj kellő magasságból festői látványt nyújt

óvatosan csúsztatom be kezem, az erényeket rejtő redők alá, majd a Quick Flight pontot elérve, jobb kezem mutatóujja az egérke bal szemén végigsimít. Rövidesen érzékelem a jótékony hatást, Flight Unlimited II-ke megnyílik előttem, és előtűnnek rejtett bájai. Tegnap este még vetélytársnőjével (Pro Pilot) hancúroztam, így a kettőjük között lévő különbségek azonnal szembetűnők. "PP", mielőtt kitárulkozott, előtte hosszasan kérette magát (intro, öregasszonyos szöszmötölés a töltögetéssel); FU II ennél könnyebben veszi a lapot (vagy bakot (?) de igaz, nem is egy kétlövetű kétszeres sebességű CD-ROM a minimál elvárása!)

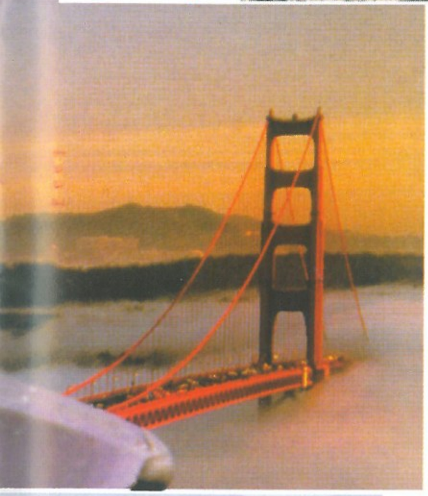
Az előjáték első benyomásai: FU II műszerfalai – bár tökéletesek – elmaradnak a Pro Pilot vagy a Flight Simulator 98 műszerfalainak szépségétől. Más koncepciót követnek, a lényeget, az adatokat ugyanúgy le lehet olvasni róluk, ugyanúgy felismerhető az egyes műszerek funkciója, csak a kidolgozottság mértékének határa lett valamivel alacsonyabb szinten meghúzva. Ugyanezt tapasztaltam, amikor a gépem belsejét figyelgettem, még a kifutópálya végén. A későbbiekben ez már nem volt szembetűnő, mert felszállás után véletlenül sem azzal voltam elfoglalva, hogy mennyire elnagyolt mondjuk balra kinézve az ablakkeret, hanem az "üvegen" túli fantasztikus látvány volt az, ami maximálisan lekötött, sőt lenyűgözött. Egyre kevésbé "térkép e táj", ami fölött repkedhetünk, bár a tökéletes megjelenítés hatását rontja, hogy még élettelen. üresek az autópályák, üresek a stadionok, nem jellemző a nagyvárosi "nyüzsi", de hogy ezt észrevehessem, meg kellett szegnem a légügyi előírások idevonatkozó paragrafusait. Míg a Pro Pilotban külső nézetben, álló légcsavarral döngettem a Grand Kanyon felett, addig a FU II-ben ezt a zavaró apróságot is remekül megoldva, forgó mozgást imitálnak a propellerek. A repülőgép vezetése jóval könnyebb billentyűzetről, mint a Pro Pilotban, vagy az FS 98-ban volt, mivel nem kell ellenkormányozni, visszatéríteni a kormánylapátokat. Meg-



ÉLVEZETE



Úgy érzem, ma is a levegőben ér az éjszaka



szűnnek a buta túlhúzások, az összevissza kacsázások, amiről a Pro Pilot leírásban is említést teszek. Lehet, hogy így a kevésbé realisztikus (furcsa, hogy épp a valósághűség ellen vagyok kénytelen szót emelni!), de egyből megszűnnek a kínlódások, azonnal élvezhetőbbé válik a "darálókon" való repülés. Remek poénokat (bár lehet, hogy nem azoknak lettek szánva) találtam a FU II-ben már az ismerkedés elején. Tengerbe pottyanva – csak a tesztelés kedvéért – külső nézetből figyeltem, amint gépem, égnek álló farokkal süllyedt a mélység felé. A fülesben kellemes bugyborékolást hallok, amint a kabinból távozik a levegő, a magasságot mutató digitális kijelzésen pedig negatív előjellel pörögnek a számok felfelé, vagyis méri a merülést. Az általam kifejlesztett egyedi "berepülési" program futtatása során, egy más esetben ügyesen legyalultam a törzsből kiálló felesleges részeket (szárnyak, vezérsíkok, sőt a repülőgép egész hátsó fele), majd elpattanva a talajtól, hosszú másodpercekig hallgattam a menetszél eolhárfát utánzó édeni zenéjét. A ballisztikus pálya alján pedig, az előbbi sivítást megtörve, csikorogva horpadt gyűrött bádoglemezzé az, ami még addig megmaradt. Gyűrődés ide, gyűrődés oda, a Mustang légcsavar lapátjai katonás rendezettségben – mintegy indián törzsfőnök fejdíszén a szirti sas tollai – díszelegtek a roncshalmazon. A legnagyobb poén talán (vagy fogalmazzak inkább úgy, hogy ami nekem a legjobban tetszik) az, ahogyan a menetszél tologatja a szélvédőn az esőcseppeket! (Ezt látni kell!)





Tökéletes fordulóban a gép középpontját húzzuk végig a horizonton



Nem túl gyakori élmény repülőgép szimulátorokban hidroplánnal repkedni



A "külcsín" igencsak felülmúlja a "belbecst"

Nem mellékes az összhatás megítélésében a repülés közben hallható rádióforgalmazás sokszínűsége sem. (Ezt pedig hallani kell!) Az éppen repült típusból kinézhetünk a műszerfal fölött, vagy részleges-, esetleg teljes műszerfal képpel a szemünk előtt is repülhetünk. Azt talán mondanom sem kellene, minden típusnak más-más, a típusra jellemző műszerfala van. Virtuális műszerfal nézet is található a programban, de ezt már említettem, az FS 98-ban némileg szebb összképet mutatott. Visszatérve az FU II kézikönyvére: a programban megjelenő képernyők kimentett fekete-fehér képein keresztül mutatja be a program menürendszerét, beállítási lehetőségeit, térképjeleit. Természetesen angolul elmagyarázzák, hogy egy-egy ikonra bökve mit, miért, és hogyan változtathatunk, választhatunk. A műszerek ismertetése 34 oldalon keresztül történik, fontosnak találom, tehát nagyszerű, hogy ekkora gondot fordítottak rá. A repülőgépeinket különböző, típusonként specifikus meghibásodások is érhetik, az erről szóló hatoldalnyi leírás talán elég, talán bővebb lére is ereszthették volna. Készíthetünk repülési- vagy útvonalterveket is, ezek elmenthetők, ill. betölthetők. A navigáció némileg egyszerűbbnek tűnik (bár így is 21 oldal foglalkozik a különböző "trükkök" ismertetésével), mint a Pro Pilotban, de ahogy a vezetést is élvezetesebbé tette a könnyebbség, ezt nem biztos, hogy a program hátrányára kellene írnunk.



A leszállási manőver leírása, és az ILS használata 5 oldal, a további repülési manőverek bemutatása 20 oldal terjedelmű. Az éjszakai repüléssel foglalkozó rész, különlegesen izgalmas fejezete a kézikönyvnek. 13 oldalon keresztül ismerkedhetünk repülőgépünk helyzetjelző fényeivel, és a repülőtéri jelzőfényekkel, mely utóbbiak megkönnyítik számunkra az éjszakai leszállást, a guruló-utakon történő eligazodást. Az FS 98-ból hiányoltam, hogy a repülőtérképek mellé szinte semmilyen kiegészítő információt sem mellékeltek. Az FU II kézikönyvében 19 oldalon keresztül tanulmányozhatjuk a térképjeleket és a repülőterek alaprajzait. Külön táblázatok foglalják össze a különböző irányadók frekvenciáit. Semmi sem gátolhat meg tehát bennünket abban, hogy ne képezzük magunkat profi szimulátor-pilótává. Az összehasonlításokat illik azzal a végszóval zárni, hogy a három említett program közül melyiket választanám, főleg úgy, hogy a pénztárcám kapacitása esetleg csak az egyik megvásárlására elég. Kizárásos alapon, közelítem meg a kérdést. A Flight Simulator 98 hiányos dokumentációja a szememben nagyon sokat rontott az összkép kialakításában. A Pro Pilotot azok fogják jobban szeretni, akiket a külső látványosságok kevésbé érdekelnek, de a műszerfalak bűvöletében, a műszeres repülés professzoraivá szeretnék képezni magukat. A Flight Unlimited II szól véleményem szerint az átlag szimulátor-felhasználókhoz. Nem túl nehéz, de nem is könnyű, ráadásul az "új" 3Dfx-kártyám tulajdonságait is megcsillantja a nyálcsorgató haverok előtt. Külön köszönet a ceglédi Cat... **(Kedves SzJVC, már kétszer megköszönted, és szerintem ennyi bőven elég erre a hónapra. Egyébként mi az ördögöt kaptál tőlük, egy MIG-23-ast?! – CoVboy)**

Széchenyi János

flight unlimited II

Eidos/Looking Glass

http://www.lglass.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-komp. hangkártya, Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3Dfx-kártya, joy

A jelen legjobb "kávédaráló" szimulátora

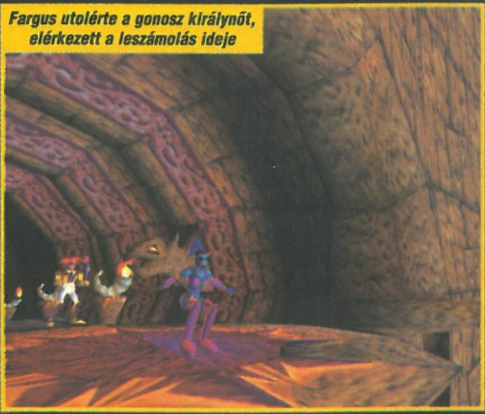
92%

Ha manapság egy számítógépes játékban nem real time három dimenziós grafikát látunk, hajlamosak vagyunk lefikázni (Drága Zolikám, hol tanulsz te ilyen szavakat?! – CoVboy), holott a 2D-s platformjátékokkal – hogy csak Super Mariót említsük – jól elvoltunk több mint egy évtizedig. A látszólagos dilemmát tavaly a Crystal Dynamics oldotta fel: a klasszikus "jobbra tarts és ugord át az akadályokat" stílust egy modern, 3D-környezettel párosítva megalkotta a Pandemoniumot. A siker nem is maradt el, minek folytán hamarosan megindult a folytatás fejlesztése.

A Pandemonium 2-ben a főszereplők változatlanok, csak hát az idő járt el egy kicsit felettük: varázslótanoncokból igazi mágusokká serdültek. Pontosabban az állítás inkább csak félig igaz, ugyanis csak a vörös hajú és bájos Nikki lett érettebb (és nem utolsó sorban nőiesebb), ellenben Fargus most még hibbantabb mint valaha – mintha visszafelé fejlődött volna. Ahogy Nikki jellemzi barátját: "Fargus egy kissé őrült, de jószándékú. A cipőfűzőjét sem tudja megkötni, de minden gond nélkül összeeszkábál egy termonukleáris bombát kizárólag háztartási alapanyagok felhasználásával, és lángba borít vele egy egész erődítményt. Piromániás idióta, viszont klassz a sérója." A kerettörténet egy misztikus üstökösről szól, ami 300 évenként közelíti meg Lyr városát. A Végtelen Lehetőségek Üstökösének elnevezett égitest állítólag természetfeletti energiát hordoz magában, ezért is akarja megkaparintani magának a zsarnok Zorrscha királynő. Bűbájos varázsszereivel megbabonázta a Goon Birodalom összes szörnyetegét, és most mint olcsó munkaerőt használja őket, hogy rakétákat építsenek neki. Igen ám, csakhogy Fargus és Nikki is szemet vetett az üstökösre, és már ki is gondolták, mit fognak kívánni tőle. Megkezdődik tehát a verseny, ki ér az üstökös magjába hamarabb...


Az óriási tojás vajon melyik öklével fog most lecsapni?


A folyosón egy robot üldöz minket, a lövedékeit vagy a feladóhoz vagy a tartályokba pattintsuk vissza


Fargus utolérte a gonosz királynőt, elérkezett a leszámolás ideje


A méretes Buddha-pótlékot a csecsebecséitől kell megszabadítani

ÚJDONSÁGOK, RÉGISÉGEK

A játék 19 szintje kiterjedtebb, mint bármely más hasonló játéké, rajtuk rengeteg csapdával, ellenféllel szemben kell helytállnunk. A pályákon az elődhöz hasonlóan ellenőrzési pontokon haladhatunk át, tehát az életvesztéseket követően nem kell mindent elölről kezdenünk, és a programozók szerencsére maradtak a pályakódos rendszernél is. A bónusz-pályákra a régi módon juthatunk: ha több mint 90 százalékot begyűjtünk a fellelhető érmékből. Kezdetben a városból indulunk, majd miután a negyedik szinten legyőztünk egy tűzokádó sárkányt, az ürben folytatódik az út. Az üstökös belsejében számtalan furcsa pályával és ellenféllel találkozhatunk, szerintem az alkotók egy kicsit túlzásba is estek ezekkel a "szürrealista" világokkal. Gyakorlatilag nincs egyetlen tereptárgy, vagy ellenfél, amit pontosan fel lehetne ismerni, mindenütt színes gömbök, kockák és egyéb vackok csüngenek, és aztán köztük vezetnek tovább a platformok. Az igénybe vehető tereptárgyak a már megszokottak: pókhálókat használhatunk gumiágynak, a kapcsolókba lőve titkos helyeket nyithatunk fel, a lezárt kapukhoz pedig meg kell keresnünk a kulcsokat. Hogy melyik kapu nyílik ki éppen, azt egy frankó rázelítéssel megmutatja nekünk a "kamera".

Hőseink közül mindig a térképen választhatjuk ki, melyikükkel akarunk menni a következő pályán (az X billentyűvel). Nikki és Fargus a már jól bevált mozdulataikat most is tudják használni, tehát Nikkivel lehet duplát ugrani (ismételt Space a levegőből), Fargus-szal pedig cigánykerekezhetünk (Z), s így elsodorhatjuk az ellenfeleket. A szörnyeket amúgy a hagyományos módon, a fejükre ugorva tudjuk likvidálni, vagy használhatunk varázslatokat is, amiket útközben vehetünk fel. Vigyázat: a varázslatok csak addig maradnak nálunk, ameddig nem sérülünk. A varázslatok választéka természetesen megújult: Nikkivel a megfelelő ikont felvéve villámot vezethetünk az áldozatokba (a Ctrl gyors nyomogatásával) avagy kifogyhatatlan plazmával lövöldözhetünk, Fargus-szal pedig felfújhatjuk és kipukkaszthatjuk a szörnyeket, vagy rövid időre élő lánggá változhatunk. Bár most is kétségtelenül Nikki a használhatóbb karakter, az alkotók megpróbálták felzárkóztatni hozzá Fargust, ezért neki van még egy plusz támadó mozdulata: el tudja hajítani a bábuját, Sidet, akit aztán a levegőben még irányítani is képes egy darabig. (Hasonlóképp




Mindig is nagy voltam a Dig-Dugban

egyébként Nikki is irányíthatja a szuper tűzgolyóit.) Fontos új mozdulat még a kapaszkodás: ha rövidebbet ugrunk a kelleténél, a megfelelő irányt nyomva elkaphatjuk még a kívánt platformot, és felhúzódzkodhatunk.

Akik játszottak az előző résszel, emlékezhetnek rá, hogy néhol hőseink különböző állatokká változtak, s bizonyos pályákat az így nyert tulajdonságaikkal tudtak megcsinálni. Nos, átváltozás a második részben nincs, helyette vannak olyan szerkezetek, amiket mi irányíthatunk. Beülhetünk például egy tankba, vagy bemászhatunk egy hatalmas mechwarrior robot pilótafülkéjébe. A tank esetében még a tornyot is forgathatjuk (a ponttal és a veszővel), ami azért fontos, mert azon a pályán nem csak a pálya síkjából, hanem oldalról, a "harmadik dimenzióból" is fognak ránk lövöldözni. Az utunkat elzáró energiafalak generátorait is a szemközti falakon fogjuk találni.

A FŐNÖKÖK

A főellenségek nem is annyira nehezek, inkább csak idegőrlő a kinyírásuk, ugyanis elég szívósak. A tűzokádó sárkányba például jó néhányat bele kell eresztenünk a katapultokkal, amikor pedig támadólag fordul felénk, el kell menekülnünk a katapultok közti lyukba. Egg! Egg-nél, a túlméretezett tojásnál az a feladat, hogy kitapasztaljuk, mikor és hogyan támad. A különböző csapásai előtt mindig meghatározott mozdulatokat tesz, ennek függvényében kell tehát felugranunk, avagy lehajolnunk, majd amikor hátat fordít nekünk, tüzelnünk. Schneobelen, a hatalmas robot már keményebb lesz. A pályáján először is be kell gyakorolnunk az "ütő" használatát, ugyanis itt az lesz a dolgunk, hogy egy alagútban száguldó teherautó platójáról visszapattintsuk a minket üldöző robot lövedékeit, és mellesleg kikerüljük az ütéseit. A legvégső ellenfél, Rub, az óriás Buddha-utánzat természetesen a legveszedelmesebb fógonosz. A testén lévő zöld kristályokat kell kilőnünk, nem feledkezve meg a hátán lévő háromról sem. Amikor már csak a feje üldöz minket, a szájában lévő kristályra kell céloznunk.

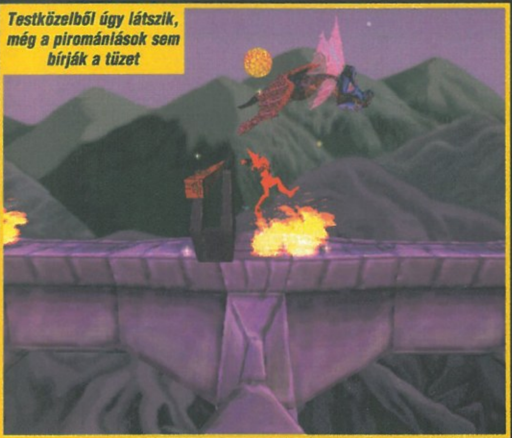

Ez a méretes hal egész jól bírja a szárazföldi klímát

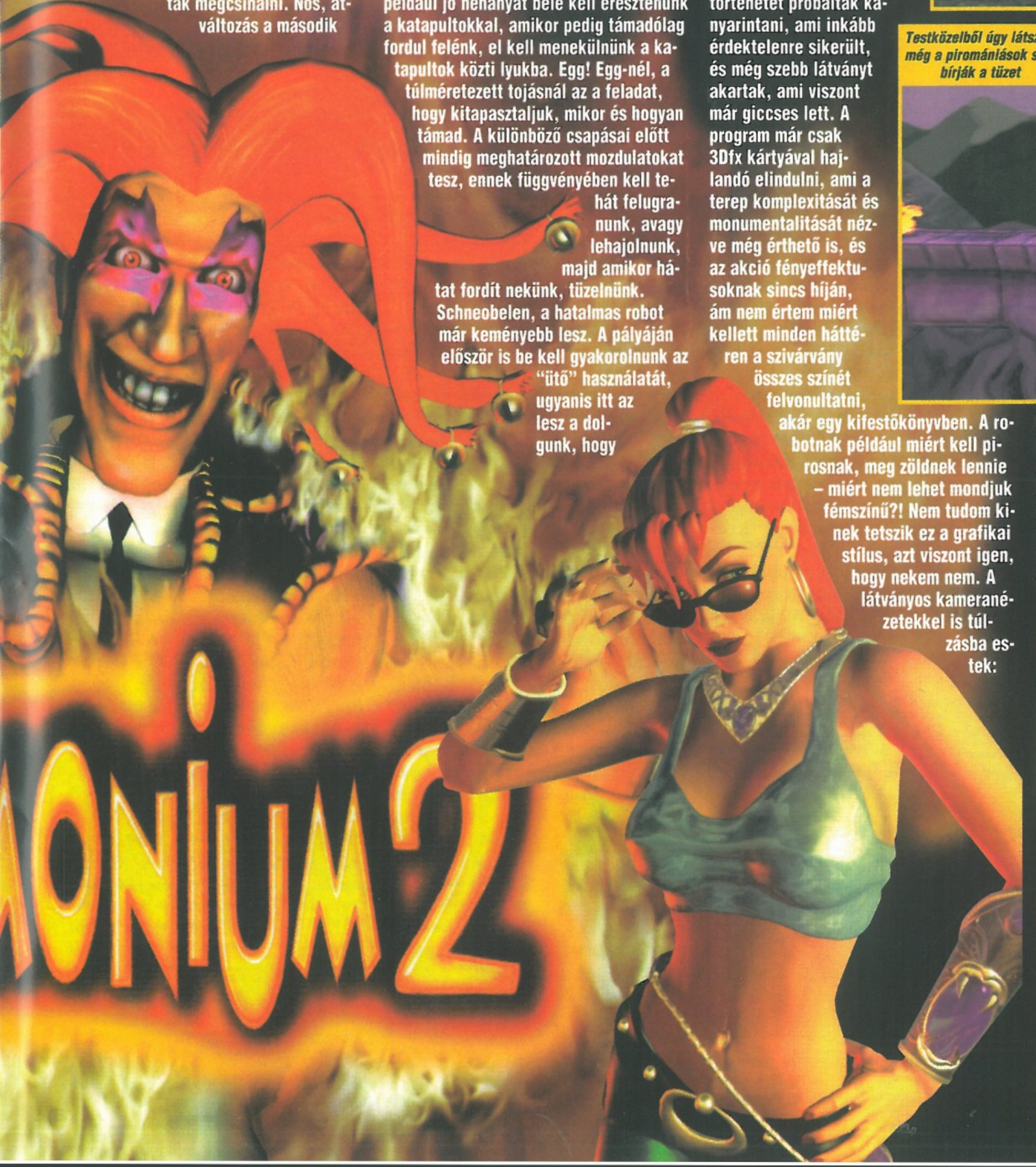
KONKLÚZIÓ

Bár valószínűleg lesznek, akik vitába szállnak velem, szerintem a Pandemonium 2 elég unalmas játék. Mintha ez a második rész csak kényszerből született volna: a programozók mindenáron valami még nagyobbat, még tökéletesebbet akartak alkotni – a végeredmény viszont ugyanaz lett, ami a sikeres hollywoodi filmek silány folytatásaiban. Még jobb történetet próbáltak kanyarintani, ami inkább érdektelenre sikerült, és még szebb látványt akartak, ami viszont már giccses lett. A program már csak 3Dfx kártyával hajlandó elindulni, ami a terep komplexitását és monumentalitását nézve még érthető is, és az akció fényeffektusoknak sincs híján, ám nem értem miért kellett minden háttéren a szivárvány összes színét felvonultatni, akár egy kifestőkönyvben. A robotnak például miért kell pirosnak, meg zöldnek lennie – miért nem lehet mondjuk fémszínű?! Nem tudom kinek tetszik ez a grafikai stílus, azt viszont igen, hogy nekem nem. A látványos kameranézetekkel is túlzásba estek: ha a nézet egészen eltávolodik a figura háta mögé, hogy várható el, hogy centiméter pontosan álljak meg egy lefelé zuhanó szikla előtt?! Az egyetlen jó ötlet a gépezetek használata, de ez persze kevés. A csicsás grafika helyett inkább változatosabb varázslatok, eszközök kiötlésébe fektethették volna az energiát.

V.Z.


Nikki ügyesen megkapaszkodott, csak nehogy a szörny az ujjára taposson


Testközelből úgy látszik, még a piromániások sem bírják a tüzet



pandemonium 2

Virgin/Crystal Dynamics
http://www.crystald.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, 3Dfx kártya, DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166

Kicsit túl színes, kicsit túl extravagáns – bár lehet, hogy valakinek éppen ez tetszik

72%

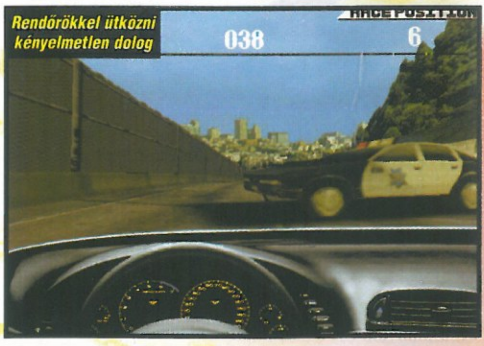
Azok a fiatalok (?), akik már a '80-as évek végén is rendelkeztek egy számítógéppel (amit akkoriban jobbára egy C64-es jelenthetett), nosztalgiával gondolhatnak vissza a patinás névre: Test Drive. Az idő ugyebár mindent megszépít, mai szemmel nézve a játék grafikája nem is minősíthető, ám akkoriban ez a cím jelentette az autó szimulátorok csúcsát. Igaz, végig csak sziklás szerpentinen vezetett az út, de az a tény, hogy a közúti forgalomban versenyezhettünk, és a gyorshajtókra a zsaruk is ráakaszkodtak, feledhetetlenné tette az élményt. Ráadásul tehettük mindezt a legfrankóbb sportkocsikkal, valódi Porschében vagy Ferrariban érezhettük magunkat, még akkor is, ha abban az időben még csak a műszerfal kialakítását tekintve beszélhettünk "élethűségről". Aztán jött a második rész, ami már Amigára is megjelent: a hegyvidékek után immár sík terepen is kanyargott az aszfalt, és már nem csak sportos járgányok közül mazsolázgathattunk, hanem amerikai hodályokba is beülhettünk. Volt még a játéknak egy kezdetleges 3D-s grafikával megáldott, mérsékelt sikerű harmadik része is, ami már csakis PC-re jelent meg, de azt követően hosszú csend következett. Elvárásaim szerint tehát a negyedik rész megjelenésével egy legendának kellett volna most újjászületnie – sajnos ez egyáltalán nem történt meg.



Karambolt úgy látszik, nem csak mi okozunk



Az alagút lámpái - önmagukon kívül - nem sok mindent engednek láttatni



Rendőrökkel ütközni kényelmetlen dolog

ÁLOMAUTÓKKAL TÁVOLI TÁJAKON

Ha a kocsiválasztékot nézzük, a játék leginkább a korábbi második részhez áll közel, tehát ugyanúgy két kategóriából válogathatunk: egyrészt a legmodernebb sportkocsik közül, amit a '98-as kiadású Dodge Viper, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, valamint a '94-es Jaguar XJ-220 és a '95-ös Nissan 300ZX testesít meg, és választható ugyanennyi régebbi "keltezésű", klasszikus, ún. muscle autócsoda is, név szerint: '70 Chevrolet Chevelle SS 454, '69 Chevrolet Camaro ZL-1, '69 Chevrolet Corvette ZL-1, '71 Plymouth Hemi Cuda, végül Shelby Cobra 427.

Miután sikerült megtalálni a kedvencet a nem mindennapi választékból, a világ hat különböző pontjára tehetünk kirándulást. Mindegyik helyszínen két útvonal lett kialakítva, tehát összesen 12 pályán nyomulhatunk. Először egy kis angol faluhoz látogatunk el: a Keswick-be vezető úton, a lankás dombok közt kanyargó keskeny aszfalton néhol jól meg lehet húzatni a kocsikat, ám óvatosnak kell lennünk: sosem lehet tudni milyen kanyar lesz a következő. San Francisco városába természetesen a Golden Gate hídon keresztül érkezünk, majd meg sem állunk a belvárosig. Széttörhetetlen autónkkal még az irtózatosan meredek és lépcsőzetes lejtőknél is teljes gázt adhatunk. Egészen a háztetők magasságáig ugrathatunk, a kereszt irányú forgalom hatására pedig sokszor a teljes mezőny ott bukfencezik alattunk. Fő a változatosság, ezért a harmadik helyszín Svájc. Bernből indulva előbb festői szépségű dombok közt autózhatunk, majd következik a klasszikus Test Drive-szakasz: a sziklás szerpentin. A japán helyszín Kyoto lesz. Noha a gyors autópályáról csak kutyafuttában vethetünk egy-egy pillantást a városra, azért így is megfigyelhetjük, miről is híres Kyoto: a gyönyörű templomairól. További érdekesség, hogy még egy üveggel befedett bevásárló utcába is bekukkanthatunk. A washingtoni útvonal talán a leggyorsabb: végig többsávos autópályán repeszthetünk, egészen a Fehér Ház ajtajáig. Münchenben szintén belehúzhatunk, régi és új háztömbök között száguldozhatunk, s mivel az autópálya itt is elég széles, szinte csak a közúti forgalom jelent problémát – leszámítva az út végét, ahol egy szűk vasúti alagútban kell ügyeskednünk.





Erre szokták azt mondani, "nem az útviszonyoknak megfelelően közlekedett"

VESZÉLYBEN A JOGOSÍTVÁNY

Az alapszabályok abszolúte szokásosak: öt másik versenyzőt megelőzve lehetőleg elsőként kell célba érni, s ennek érdekében mindegyik ellenőrzési ponton meghatározott időn belül át kell haladnunk és nem szabad engedni, hogy holmi fakabátok feltartóztassanak minket. Versenyezhetünk pusztán számítógépes ellenfelek ellen, de a network lehetőséggel összeköthetünk egy vagy több számítógépet is. A Single Race opcióval külön-külön próbálhatjuk ki a helyszíneket, kezdetben azonban mindenhol csak az első pálya választható. A Challenge Cup a legegyszerűbb kupa: hat pályán rajtolhatunk el, s a továbbjutáshoz nem kell semmilyen helyezést vagy eredményt elérnünk, csak az összesített idő számít. A Championship Cupnál már mind a 12 pályán végig kell küzdenünk magunkat, de a továbbjutás itt sincs feltételekhez kötve. Az eredményeinkért pontokat kapunk: például ha elsőként haladunk át az ellenőrzési pontokon, az dicséretesnek számít, ellenben ha elkap minket egy rendőr, azt negatívan értékeli a gép. A Pitbull kupát választva alaposan felköthetjük a gatyát: ahhoz, hogy a versenynek mind a hat pályáját beadja a gép, mindenhol az első helyen kell végeznünk. Végül van még egy Masters Kupa is, ennek az a különlegessége, hogy mind a 10 autóval kell egy-egy versenyt mennünk. A továbbjutás itt sem gond, csak a végső időeredmény számít. A kupákon kívül indulhatunk gyorsulási versenye-

SZÉPSÉGEK

TEST DRIVE 4

ÉS SZÖRNYETEGEK AZ ORSZÁGÚTON

ken is (Drag Race), az ilyen futamokhoz értelemszerűen manuális váltót érdemes használni.

LÁTVÁNYOSSÁG?

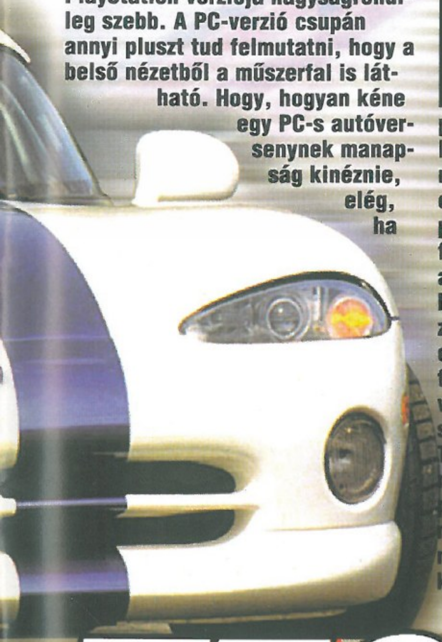
Most pedig térjünk rá, mivel is sikerült elrontani ezt a remeknek induló programot. Kezdjük rögtön a grafikával, ami alig üti meg a '98-as mércét, állítom, hogy a játék PlayStation verziója nagyságrendileg szebb. A PC-verzió csupán annyi pluszt tud felmutatni, hogy a belső nézetből a műszerfal is látható. Hogy, hogyan kéne egy PC-s autóversenynek manapság kinéznie, elég, ha csak a múlt számunkban ismertetett Ultim@te Race-re vetünk egy pillantást, a különféle árnyékok és az ablakon tükröződő felhők például nem ártottak volna meg itt sem. Úgy tűnik, a TD4 grafikusai a PC-verzió esetében egyszerűen trehányak voltak. A féklámpákhoz például a kocsik típusától függetlenül mindenhol ugyanazt a fényeffektet használták, ami azt eredményezi, hogy a dupla féklámpás típusoknál a kasztniból jön a fény. Sőt a 3Dfx verziónál – ennek az egységesítő eljárásnak köszönhetően – az is előfordul, hogy bizonyos nézetekből szőrén-szálán eltűnik a kocsi belsejében az effektus. Az ember egyébként is azt várná, hogy a 3Dfx verzió sokkal szebb mint a normál játék, ám a Test Drive 4 esetében ez valahogy nem így működik. Paradox módon pont csak a "sima" verzió tartalmazza azokat az effektusokat, mint hogy például a karambolozott kocsik füstölögjenek, vagy hogy az autónk oldalát megvilágítsák az alagút fényei. Még egy nyamvadt teleobjektív effektust sem sikerült a 3Dfx verzióból kicsiholni, holott ez az egyik legegyszerűbb látványosság, amit egy gyorsító kártya nyújtani tud. Nagyon csúnya az is, hogy a fordulásoknál a kamera nyugodtan átmegy a falakon. Ez annyit tesz, hogy ha például keresztbeállunk egy alagútban, a külső nézetből a terep egy idétlen keresztmetszetét fogjuk látni. Ugyanígy a kocsikon is gyakran átlátszóvá válnak poligonok, fejreállásnál például a kerekek mindig "kilyukadnak". A kerekek kidolgozása amúgy is botrányos, a civil autók abroncsai egyáltalán nem is forognak, gyakran belesüppednek a betonba, vagy ami még csúnyább: a beton felett repülnek.



Na bekukkantunk Mr Clintonhoz?



Japánban már a teherautók is emeletesek lennének? Nem, csak egy ostoba textúra-hiba



EPILEPSZIA FIGYELMEZTETÉS

Mindezek ellenére a játék grafikája még elmegy, ám a hibák sorolása sajnos nem ért véget. A civil autók mozgása roppant primitív: az autók mintha lebegnének a talaj fölött és mintha robotok irányítanák őket – nem is reagálnak a lökdösődésre. Nem ritka, hogy a leálló sávban autóznak. A rendőrök tehetségtelenek, sosem érnek minket utol – hacsak nem karambolozunk. Az irányítással és a saját autónk viselkedésével még meg lehetünk elégedve, de mit érünk vele, ha az akadályokat csak későn vesszük észre. Az alagutakban nemes egyszerűséggel vakon vezetünk: a programozók szépen elvakítanak minket az alagút fényeivel, ám az előttünk haladó autók helyzetjelzőit diszkréten elfelejtik bekapcsolni.

Az alkotók talán túl sokat ülhettek a TV előtt, ugyanis az ütközések tisztára olyanok, mintha valami huszadrangú amerikai akciófilmet néznénk. Sosem értettem, hogy egy autó hogyan tud egy másik autón rámpa nélkül átugratni, és most ugyanez történik itt is: hátulról belemegyünk valakibe, mire a kocsi eleje felemelkedik, és szépen elkezdünk szaltózgatni... Röhejes az egész, ám ennek ellenére mosolyra nem nagyon fogunk fakadni, hiszen mindeközben ott ketyeg az óra, és mialatt mi összevissza bukfencezünk, szépen kifutunk az időből. A PlayStation-verziónál megszokott újrajátszás, vagy visszajátszás lehetősége pedig nuku – szóval jön a főmenü visszatöltögetése. Esküszöm, egy kávédaráló kutya füle ahhoz képest, amit ez a program a winchesteremmel művel. Tisztában vagyok vele, hogy napjainkban egy P133-as gép 16 mega RAM-mal már csak éppen hogy minimum követelménynek elégséges, de akkor is érthetetlen, hogy egy 2MB RAM-mal rendelkező PlayStation a maga dupla sebességű CD-ROM drive-jával hamarabb betölti a játékot, mint a PC-m a winchesterről...

V.Z.



Egyesek túlságosan elmerültek a német város szépségeiben

test drive 4

Accolade/Pitbull Syndicate
http://www.accolade.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 6xCD, 3Dfx-kártya

Egy régi nagy név sikertelen feltámasztása

73%

CINKELT LAPOK

WORMS 2.

Pillanatnyilag két cheat van raktáron. Kapcsoljuk be a Caps Lockot és shiftelve gépeljük be a *-okkal egyetemben **SUPERSHOPPER** (extra fegyverek) vagy **GODMODE** (örökélet a MINDEN kukacnak). A gépelés után nyomjunk Backspace-t. Ha a cheat aktiválódott, a kukacok ugranak egyet és megjelenik az OKAY felirat. Most pedig jöhet pár pályakód:

1.ONCEUPONA	21.PROFICIENT
2.TIMETHEREWERE	22.INTHEIRWORMLY
3.SOMESMALLWORMS	23.WAYSSOMETIMES
4.WHOGOTVERYVERY	24.THEYWOULDSHOOT
5.ANNOYEDAND	25.GRANNIESJUST
6.DECIDEDTO	26.FORFUNANDLAUGH
7.GOTOARMSIN	27.ABOUTITINTHE
8.ORDERTOWIPE	28.EVENINGTIME
9.OUTTHEIR	29.WEAPOLOGISEON
10.VICIOUSENEMY	30.BEHALFOFALLTHE
11.COUNTERPARTS	31.TERRITORIESTHAT
12.THEYDEVELOPED	32.WEWENTTOTHE
13.SOMEREALLY	33.TROUBLEOFTRANSLATING
14.COOLWEAPONSSUCH	34.WORMS2INTOBUTWE
15.ASBANANABOMBS	35.DIDNTHAVETIMETO
16.ANDMAGICBULLETS	36.TRANSLATETHESE
17.THEYTRAINED	37.PASSWORDSNOTTHAT
18.ALLNIGHTSAND	38.THEYNEEDTOBEDONE
19.EVERYDAYSOTHEY	39.WESUPPOSETHAT
20.WOULDBECOME	40.YOUAREREALLY

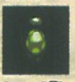
WORMS 2


Bazooka (rövidebben Páncéltörő Rakéta Gránát): A Rambo2-ben már megcsodált helikopter-elhárító fegyver, telitalálat esetén 50 pontot sebez. A Bazooka legmeglepőbb tulajdonsága kétségkívül az, hogy a lövedék pattog a víz felszínén – e módszerrel halálos biztonsággal vadászhatók le a másik sziget szélén tébláboló kukacok. Mindössze arra kell vigyázni, hogy a lövés ereje elég nagy legyen, a vízbecsapódás röppályája ne legyen túl meredek és lehetőleg közvetlenül a víz mellett álljunk. Persze aki hamvas ifjúkorában kacsáztatott már kavicsot a Duna parton, az alighanem már tisztában van eme épületes bölcsességekkel.


Hő..., akarom mondani kukackövető rakéta: Ritkán téveszt célt, így kiválóan alkalmas az aknák illetve vízpart mellett álldogáló kukacok megtréfálására, amúgy 50 pontot sebez. Először is arra kell figyelni, hogy legyen elég helye a rakétának "röppályára" állni, különben csak a környező tereptárgyakat fogjuk veszélyeztetni. Legjobban a tágas, sík pályákon használható: fellőjük az égbe (jó nagy erővel) s gonosz mosollyal arcunkon várjuk a hatást. Arra azért figyeljünk, hogy baráti kukacok ne nagyon álldogáljanak a célpont közelében, mivel a rakéta néha igen fura ívben csapódik be. Majd elfelejtettem: a kukackövető rakéta víz alatt is működőképes, bár ezt a képességét túl sűrűn aligha tudjuk majd kihasználni.


Mozsár: Becsapódás után apró repeszekre robban szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A szűk járatok mélyén illetve nagyobb tereptárgyak között álldogáló kukacok ellen hatásos igazán – ilyen helyzetekben egyetlen jól irányzott lövés is végzetes következményekkel járhat. Nem rossz taktika, ha kiszemelünk egy meredek fal előtt álló ellenséges kukacot, s pontosan a feje fölé célzunk. Pontos találat esetén az összes repesz visszapattan a balszerencsés kukacra. Szomorú sors. Egyébként a repeszek elég nagy területet is beszórhatnak, ezért saját katonáink közelében nem igazán jó ötlet mozsárral durrogtatni.


Kukackövető vérgalamb: Mint azt minden kukac tudja, a galambok különösen vérszomjas jószágok. Ez itt például 75 pontnyi sebet ejt a célponton. A kukackövető rakétához hasonlóan működik, csak épp jóval nagyobbat pukkan és fellövéséhez sem kell olyan sok hely. Ennek köszönhetően kiválóan alkalmas a barlangos pályák megtisztítására, bár galambjaink néha kicsit megzavarodnak és letérnek az ideális röppályáról. Ne feledjük: a vérgalamb időzített fegyver, tehát néhány másodperc elteltével bukórepülésbe megy át és bumm. Elég kellemetlen, ha ez valamelyik saját kukac fölött következik be...


Gránát: A Bazookához hasonló alapfegyver, 50 pontot sebez. Mit mondjak, a gránát nem a kezdők fegyvere. A szél miatt baromi nehéz kiszámolni a röppályáját, becsapódás után még tovább is pattog – szóval nem egy egyszerű darab. Viszont kiválóan alkalmas a közelben álldogáló ellenfelek kiirtására: lépjünk a delikvens mellé, állítsuk az időzítőt a maximumra, minimális erővel ejtsük le a szeretetcsomagot és spurizzunk fedezékbe. Nem túl szellemes, ám annál használhatóbb módszer. Az igazi profik megpróbálkozhatnak a direkt találatokkal is, azaz pont úgy számolják ki az időzítőt és a gránát röppályáját, hogy az a célpont felett robbanjon fel.


Repeszbomba: A detonáció után repeszekre esik szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. Nagyjából igazak rá a mozsár kapcsán leírtak, bár használata jóval nagyobb ügyességet igényel. Különösen effektív akkor, ha magaslati pozícióban vagyunk s alattunk hemzseg az ellen. Álljunk a szakadék szélére, az időzítőt állítsuk egy kellőképpen alacsony értékre és dobjuk az ellenséges kukacok fölé a skulót (a levegőben robbanva elég rendesen beteríti a tájat).


Banánbomba: Halálos fegyver: a detonáció után szétrepülő banánok 75 pontot sebeznek. Egész ütközetek sorsát döntheti el egy-egy jól irányzott banántámadás, minden gyümölcsdarab akkorát sebez, mint egy dinamit. Épp ezért bánjunk vele csínján, mivel egy-egy kósza banán igen komoly vérontást vihet végbe saját kukacaink között is. Egyébként a robbanás után szétszálló banánoknak van egy igen rossz szokásuk: legalább egy darab mindig a dobás irányába száll vissza, ami nagyon nem jó dolog.


Célkövető repeszbomba: A detonáció után repeszekre esik szét, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A repeszbomba és a kukackövető rakéta szentségtelen frigyéből létrejött kutyulék – rendkívül hatásos, ám elég nehezen kezelhető darab. Célkövetőnek ugyan célkövető, viszont az indításához jó nagy hely kell, s a szél is megtréfálhat bennünket, úgyhogy zárt barlangokban nem is igazán éri meg használni. Nyílt terepen viszont halálos fegyver, bár némi gyakorlás azért itt sem árt.


Smasszerpuska: Két lövést lehet vele leadni, ezek mindegyike 25 pontot sebez. Klasszikus darab, bár igazi erényei csak a "Hirtelen Halál" során villannak elő. Ekkor ugyanis minden kukacnak csak egy életerőpontja marad, tehát két jól irányzott lövéssel két ellenfél is kiirtható. Normál helyzetekben is lehet trükközni, például az első lövés után biztos fedezékbe vonulunk, illetve gödröt robbantunk a kiszemelt kukac alá. Túl közeli célpontok ellen mindenesetre ne nagyon használjuk, mivel ha eléri kukacunkat a robbanás, elveszti a második lövés lehetőségét.


Közimordály: Nem túl jó fegyver. Mondhatni egyáltalán nem jó fegyver. A sír szélén tántorgó ellenfelek kiiktatására mondjuk alkalmas, de erre számos jóval viccesebb és látványosabb mód is akad.


Uzi: Elég speciális darab, nyílt terepen például teljesen használhatatlan. Az első néhány skuló után a célpont elszáll valahová, így a többi golyó veszendőbe megy. A nagy falak tövében illetve szűk vermek mélyén lapuló kukacok ellen viszont ideális fegyver.


Gépágyú: Akár az Uzi, csak épp jóval erősebb és pontatlanabb kiadásban. Nem egy rossz darab, csak épp baromi nehezen lehet hozzájutni – tehát nem árt vele takarékosan bánni.


Maflás: Hát, ehhez gondolom nem szükséges különösebb kommentár, amúgy 30 pontot sebez. Remek közelharci fegyver, a súlyosan sérült kukacok likvidálásának legbiztonságosabb módja. Különösen jól használható a víz mellett álldogáló ellenfelek megtréfálására – egy jól irányzott maflás és a gaz ellen Cousteau-kapitány nyomdokaiba lép (illetve merül). Közelharci specialisták megpróbálkozhatnak egy különösen látványos trükkel is: ugorjunk az ellenfél felé s még a levegőben nyomjuk be neki egyet. E ravasz manőver hatására szép nagyot fog repülni a célpont.


Dragon ball (a "sárkánylabda" megnevezés valahogy nem az igazi, úgyhogy nem is erőltetem a magyarítást): Többé-kevésbé megegyezik a maflással, csak épp a balsorsú kukac jóval alacsonyabb ívben és lényegesen messzebbre száll.

TEST DRIVE 4.

Igaz ugyan, hogy Vári Zoli enyhén megkésett ismertetőjét enyhe szkepszis lengedezte be, de azért meglehet, hogy az alábbi cheatekkel szórakoztatóbb lesz a játék. A kódokat a Save-képernyőn, a 10. helyen begépelve tudjuk aktiválni:

AARDVARK:	az ütközések kikapcsolása
NOAICARS:	hálózati játékban nincsenek gépi ellenfelek
CREDITZ:	a szerzők listája néhány frankó képpel
SRACLLA:	az összes autó hozzáférhető
LEVELLLA:	az összes pálya hozzáférhető
BANDW:	fekete-fehér üzemmód
MIKTROUT:	méretes autók
MPALMER:	mini autók
GONZON:	turbógyorsítás be (GONZOFF kikapcsolja)
BIRDVIEW:	felülnézet

Kamikaze-kukac: Kukacunk végső megoldásképp felköti kis homlokpántját, elrepül a megadott irányba s útja végén annak rendje s módja szerint fel is robban. E végső bumm minden közelben állón 50 pontot sebez, míg a Kamikaze-kukac útjába kerülők életereje 30-cal csökken. A "Hirtelen Halál" során különösen jól használható (feltéve ha több kukacunk van, mint az ellenfélnek).

Lökdösődés: Egyetlen dologra használható: a szakadék illetve víz szélén álló kukacok lelökdösésére. Nem épp egy csodafegyver, viszont egymás elleni játék során csodálatosan aljas dolgokat művelhetünk vele. A fegyverszerkesztőben írjuk át a lökdösődés sebzését százra (ezt persze tanácsos a legnagyobb titokban tartani), majd a végjáték során kezdjük el gátlástalanul használni. Az első furcsa "balesetig" rajtunk kívül más úgysem folyamodna a lökdösődéshez, úgyhogy a meglepetés garantált...

Dinamit: Nobel úr találmánya a Worms2-ben is remekül funkcionál, darabja 75 pontot sebez. Egyike a legerősebb és legsűrűbben használt fegyvereknek, a direkt sebzésen túl kiválóan alkalmas kukacreptetésre is. Helyezzük a dinamitot a kiszemelt áldozat mellé, és kússzunk biztos fedezékbe. A hatás mindig kirobbanó. Kedvenc trükköm, mikor egy kötélről csüngve hajítom le a szeretetcsomagot, majd rögtön biztos távolba is lengedezem. Egyébként dinamitkészletünk szűkösségére való tekintettel csak akkor használjuk, ha egyszerre több kukacot is megtréfálhatunk vele.

Akna: A dinamit gyengébb kiadásban, 50 pontot sebez. Nem különösebben erős, de végszükség esetén ez is megteszi. Aknáinkat érdemes a kiszemelt áldozat fejére telepíteni, így garantált a maximális sebzés. Megpróbálkozhatunk azzal is, hogy aknával reptetjük az ellenséges kukacokat valami barátságtalan helyre (másik akna, tengerfenék, szakadék), bár ez elég nagy gyakorlatot igényel.

Birka: A látszat ellenére a birka igen vérszomjas jószág, mivel rövid szaladgálás után felrobban és 75 pontot sebez a közelben állókon. Gyapjas barátunknak sajna megvan az a rossz szokása, hogy egy meredekebb tereptárgynak ütközve visszafordul, ami néha igen kellemetlen tud lenni. A kötélről indított birka viszont halálos fegyver, mint ahogy a mély kráterekben álldogáló kukacok ellen is remekül használható.

Szuperbirka: A Szuperbirka még mezei rokonánál is ádázabb ellenfél, mivel rövid bégetés és rohangálás után szárnyra(?) kap és letarol minden útjába kerülő kukacot (sebzése is igen tekintélyes: 75 pont). Mondjuk elég nehezen kezelhető őkelme, ezért nem árt a birkareptetés nemes tudományát egy gyakorlópályán tökélyre fejlesztenünk. Egyébként a szuperbirka egyik leghálásabb képessége, hogy begyűjti az útjába kerülő ládákat is – ez azért nem egy utolsó dolog!

Légicsapás: A légierő (???) megszórja a kiválasztott területet öt rakétával, ezek mindegyike 30 pontot sebez. A sérült kukacok kivégzésére ideális, a "Hirtelen Halál" során különösen nagyokat kaszálhatunk vele. Komoly hátránya, hogy csakis a nyílt terepen álldogáló kukacok ellen használható, viszont pilótáink sohasem hibáznak. Azért ez is valami.

Napalmot nekik! A légicsapás kevésbé humánus módja á la Vietnam. Nem árt vele vigyázni, mivel a szél hajlamos elfújni a levegőből lezúduló napalmot (ez azért a valóságban nem egészen így működött...). A gödörben illetve nagyobb csapatban álldogáló kukacok megpörkölésére különösen alkalmas, bár pontatlan célzás esetén saját sorainkban is igen nagy pusztítást vihet végbe.

Hegesztőpisztoly: Nem kifejezetten harcra találták ki, bár az életrevaló kukacok efféle célokra is használhatják. Közvetlen közelről 15 pontot sebez, ami a semminél épphogy csak több. Ezzel szemben kiválóan alkalmas alagútfúrásokra, ami néhány barlangos pályán még igen jól fog jönni.

Pneumatikus kézifurdancs: A hegesztőpisztolyhoz hasonlóan elsősorban lefelé irányuló furkálódásra használható, amúgy nem egy nagy durranás. Túl sűrűn nem is szoktam használni, bár segítségével elég sokáig el lehet bujkálni a föld mélyén (ez mondjuk illik is egy kukachoz). Ja, ha ugrás közben használjuk a kézifurdancsot, akkor igen érdekes dolog történik. Nem lövöm le a poént, tessék szépen kipróbálni!

Gerenda: Az efféle ingatag tákolmányok alapvetően két célt szolgálhatnak: 1) elrejtőzhetünk alatta az ellenfél lövései elől 2) a "Hirtelen Halál" során felmászhatunk rá, így menekülve az emelkedő vízszint elől.

Fa testápoló: Igazi gettókukacoknak való fegyver: markold két kézre és somd le az ellent (sebzése 30 pont). Nem a legerősebb fegyver, bár a parton álldogáló kukacok vízbepofozásra tökéletesen megfelel. Az igazán vakmerő játékosok azzal is megpróbálkozhatnak, hogy a földön heverő aknákat ráüssék az ellenfélre. Kockázatos manőver, viszont igen látványos.

Ninja-kötél: Egyike a legjobban használható "fegyvereknek" – a Ninja-kötél nélkül jóformán semmi mozgásterünk sincs a zegzugos pályákon. Nem árt használatát még az éles küzdelmek előtt néhány direkt e célra tervezett gyakorlópályán kitapasztalni. Érdekes mozdulatsor, mikor ugrás közben a földbe lőjük a kötelet, s innen szökkenünk tovább. Vicces húzás még az is, mikor egy méretesebb barlang tetejére felkapaszkodunk, magunk alá rakunk egy gerendát és szépen rápottyanunk. Ezáltal ugyan kecsegtető célponttá válunk, viszont az efféle magassági fölény igen komoly előnyt jelent.

Bungee-ugrás: Be kell-e mutatnom a siófoki strandok e nyaktörő látványosságát? A Worms2-ben mindenesetre túl sok mindenre nem használható, bár az igazi fanatikusok megpróbálhatnak ily módon közlekedni. Én inkább az ejtőernyőre voksolok.

Ejtőernyő: Gondolom elég egyértelmű, hogy mikor és mire érdemes használni. Igen gonosz trükk, ha az ejtőernyőn himbálózó kukacunk elkezd mindenféle robbanószereket hajigálni – bár a megfelelő magasságra és időzítésre ilyenkor nagyon kell vigyáznunk.

Teleport: A teleport segítségével játszi könnyedséggel gyűjthetők be az égből potyogó ládák, illetve menekülésre is kiválósan alkalmas. A célhelyet és környékét mondjuk nem árt alaposan átvizsgálni, mivel az ellenfél nem kegyelmez a teleportálás után védtelenül (és fedezék nélkül) álldogáló kukacoknak.

Szuper banánbomba: Nagyjából megegyezik a mezei banánbombával, csak épp a Space billentyű kétszeri lenyomásával (elsőre szétrepülnek a banánok, másodszorra pedig pukkannak) bármikor felrobbanthatjuk. Remek kis fegyver, a levegőben szétrobbantva hatalmas pusztítást vihet végbe az egymás hegyén-hátán álló kukacok között. Magányos célpontok ellen is remekül használható: mikor a balszerencsés ellenfél közvetlen közelébe ér a banánbomba, gyorsan robbantsuk föl a ketyerét. A túlélésre igen csekély az esély.

Szent kézigránát: A Gyaloggalopp rettegett ereklyéje, három másodperc után robban. Amúgy szép nagyot pukkan, telitalálat esetén 100 pontot sebez, így a játékban előforduló legerősebb fegyver.

Molotov-koktél: Klasszikus tankelhárító fegyver, bár páncélosok híján mi használjuk csak a gödrök mélyén lapuló kukacok kifüstölésére. Nyílt terepen illetve lejtőn bánjunk vele igen óvatosan, mivel az égő petróleum néha igen váratlan irányokba folyik.

Értéktelen Ming-korabeli váza: A műkincskereskedők rettegett fegyvere, a szétrepülő cserepek mindegyike akkorát robban, mint egy dinamit. Ezen okból kifolyólag csak akkor használjuk, ha a kiszemelt célpontnak még csak a környékén se álldogálnak saját kukacok. Igazán rutinos játékosok ilyen kiváló fegyvert persze nem pazarolnak el egyetlen kukacra, hanem megpróbálnak minél több ellenfelet egy helyre összeterelni (mondjuk egy nagyobb kráter mélyére).

Birkacsapás: A légicsapás jóval pusztítóbb változata, hisz a jól megszokott repeszbombák helyett vérengző gyapjas fenevadak záporoznak az égből. E birka-lövedékeknek amúgy megvan az a veszélyes tulajdonságuk, hogy össze-vissza pattognak a környéken s minden útjukba kerülő kukacot letarolnak. Rendkívül hatásos (és szórakoztató) fegyver.

Tehénvész: A birka mellett a háztáji gazdaságok másik réme a tehén. E fegyver használatakor rögtön egy egész csordányi indul meg az ellenfél irányába, s az első akadályba ütközve fel is robbannak. Épp ezért igazán sík terepen hatásos a tehénvész, bár az első tehén felrobbanása után a többi még folytatja útját (magyarán egyetlen szikladarab nem állja a szörnyű csorda útját). (Én, mint eme állatfaj avatott értője és féltője, nyomatékosan tiltakozok a kedves foltos kis lények ilyetén módon való felhasználása ellen – CoVboy)

Vérnagymama: A vérnagymama igen veszedelmes jószág, rövid mászkálás után felrobbantja magát s 75 pontot sebez a közelben tartózkodó balszerencsés kukacokon. Nagyjából igazak rá a birka kapcsán leírtak, bár van egy különleges tulajdonsága: a legapróbb repedésekben, lyukakon is képes magát átpréselni, a kiszemelt áldozat legnagyobb szerencsétlenségére.

Remélem, hogy a Worms 2. fegyvereihez szolgáló tippekkel örömet szereztem az amatőr kuka(c)búvároknak. Idővel a gép elleni játék ugyan kicsit egysíkúvá válik, de kettő (vagy több) megfelelően beszeszelt kukacgenerális párharca felejthetetlen mulatság!

T.J.

PANDEMONIUM 2.

Ugyan a játék nem igazán váltotta be azokat a reményeket, amelyeket a frankó kis első rész után vártunk tőle, de azért némi segítség valószínűleg mindenkinek jól jön hozzá:

SKATBORD: gyors üzemmód
GENETICS: mutánsok
ACIDDUDE: elborult textúrák
JUSTKIDN: újragenerálja a szörnyeket

Szint	Szintnév	Password
1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorscha's Lab	OMACCBAI
3	Hot Pants	FAIAGCBI
4	Stans the Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBFIICE
6	Puzzle Wood	LMBBIIEE
7	Temple Of Nori	IEBBIIGF
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9	Huevos Libertad!	LGBJIICI

Szint	Szintnév	Password
10	Pipe Hous	LOBJIIEI
11	Hate Tank	IGBJIIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14	Collide O Scope	FJKEGCDC
15	The Zoul Train	FLKEGCDK
16	Lick The Toad	ADIKBIIB
17	The Bitter End	ADMIBIID
18	Rub The Buddha	MAECCBEJ

ZORK THE GRAND INQUISITOR

Ladies and Gentlemen! A CoVboy Philharmonic Zorkestra megkezdi concertoját, amelyben egyszer és mindenkorra elhúzza eme igen pihent agyú játék (fél)nótáját. Készítsetek magatok mellé hideg élelmet, mert hosszú leszek és velőtlen, de ennél a játéknál – 'tartalomhoz a forma'-alapon – erre talán szükség is lesz. Szóval:

Az introból már értesültünk, hogy Port Foozle városát épp most szabadították fel hőn szeretett Főinkvizítorunk hadai, aki azonnali hatállyal betiltott mindenféle mágiát (sőt, ha jól összeszámoljuk – mindent betiltott). A mi feladatunk lesz, hogy visszaállítsuk a varázserő eredeti hatalmát, és erre kezdetben már minden lehetőségünk meg is van, hisz' kezdő felszerelésünk egy Frobozz Electric gyártmányú porszívó. Épp a kijárási tilalom kezdetekor érkezünk Port Foozle előtti tisztásra, ahol az irányjelző tábla egyértelműen jelzi, hogy az egyik út a városba vezet, a másik pedig Máshová. Ezen két alternatíván fellelkesülve válasszuk a



harmadikat, és menjünk fel a Frobozz Electrichez a dombtetőre. Igen hívogató épületkomplexum, nemkülönben a mellette álldogáló hirdetőtábla, ahol másodperc pontosan értesülhetünk a "totemizált" állampolgárok számáról. Vegyük magunkhoz a kötelet, majd sétáljunk vissza a kereszteződéshez, és ballagjunk be a városba.

A lakók tényleg komolyan veszik a kijárási tilalmat, mert az utcák (az az egy) teljesen kihaltak. Egyébként is meglehetősen barátságtalan társaság, mert hiába zörgetünk bármelyik ajtón, sehova sem óhajtanak beereszteni bennünket. Az első házikó melletti jegesládában egy döglött hal és egy doboz sör vonja magára figyelmünket (elsősorban természetesen az utóbbi). Elemelni sajnos nem tudjuk, mert a jegesládát Frobozz Electric gyártmányú riasztóberendezés védi, ami vadul kolompol, ha illetéktelen illetők próbálnak szeszhez jutni. Így tehát előbb a zöld gombbal adjunk egy kis hangerőt az állandó propagandaadást sugárzó hangszóróra, mert az éktelen zajban senki sem hallja meg a kolompolást. A zsákmány nemcsak a doboz sör, hanem a hatos kartonokat lezáró műanyag gyűrű is.

Sétáljunk ki a kikötőbe, ahol egy roppant érdekes "horgászbot" álldogál a mólón. A rajta levő karral azonnal üzembe is helyezhetjük, mire előkerül egy sajátos kinézetű, ámde roppant morcos hal, aki rövid szózatot intéz hozzánk, majd visszahuppan a tengerbe. A pecabotot tehát először fel kell csaliznunk. A csali esetleg lehetne a porszívó is, de ennél sokkal logikusabb (?), ha a műanyag gyűrűt tűzzük a horogra. A zsákmány ismét kapitális: egy láda, amelyből egy egyelőre üzemképtelen lámpa kerül elő.

A halasbolttal szembeni Indiana Jones-utánzat a cégtáblája tanúsága szerint lámpaszerelő. ő legalább kikukucskál a kopogtatásunkra. Autogramot nem ad, és a kijárási tilalom miatt nem is akar beengedni, mert nem akar gondot okozni Jacknek. (ő Jack.) Ha a lámpával kopogtatunk az ajtaján, viszont gyorsan beinvitál. Amíg a szerszámjait keresgéli, elcsenhetünk egy szivart az asztalán álló dobozból. Miután visszatért rövid küzdelmet folytat a mágikus lámpással, majd miután egy teniszütő segítségével sikerült lecsillapítania, megállapítja, hogy nekünk nincs is szükségünk erre a lámpásra – és minden további nélkül kirúg bennünket. (Ha jól belegondolok, tulajdonképpen nem is rossz módszer – holnaptól lehet, hogy monitorszervizt nyitok...)



Fort Puzzle (vagy valami hasonló) hátsó fertályán egy posztert találunk, melynek tanúsága szerint Jack a helyi tűzoltó is. Egy asztalon lelünk néhány roppant gyúlékony beszélő Főinkvizítor-babát is, amelyeket természetesen azonnal felgyújtunk a szivarral. Gyorsan tűnjünk el az asztallal szemközt álló hordóban, amelyből aztán nyomon követhetjük, hogy tartóztatják le a tűzesethez kiérkező Jack barátunkat, mint veszélyes gyújtogatót a Főinkvizítor emberei. Sétáljunk vissza Jack üresen maradt házába, és vegyük magunkhoz a lámpát, ami kissé meglepő módon hálás köszönetet rebeg fáradozásunkért, és arra biztat, hogy tüntessük el innen mielőbb, mielőtt még rájönnek, hogy itt van. Kifelé menet esetleg vethetünk egy pillantást a bekapcsolva felejtett számítógépre is, amelyen Jack természetesen épp egy ígéretesen induló Zork 1-partit hagyott félbe...

Sétáljunk vissza az útjelző táblához, és ott vegyük az irányt Máshová felé. Ez egy kutat takar, amelybe a kötél segítségével ereszkedhetünk le. A CD csere után meglepő dolog történik: a lámpás idejét érzi a bemutatkozásnak – ő Dalboz, a Dungeon Master és roppantul örül, hogy a továbbiakban együtt fogunk kalandozni. (Ennek mi is roppantul örülhetünk, mert eszement kommentárjaival rendszeres mosolyt csal majd orcánkra). A kút mélyén előkerül Y'Gael, a bájos, de enyhén szórakozott varázslónő is, aki egyrészt jelzi, hogy a mágia visszaállításához néhány elveszett/ellopott/stb. relikviát kell előkeresnünk, másrészt pedig megajándékoz bennünket egy varázskönyvvel. Ebben tároljuk majd varázslatainkat és innen is tanulhatjuk be őket, amikor épp szükség van valamelyik alkalmazására. Három mágia már rendelkezésre is áll: VOXAM – elkülöníti a mágikus energiákat, REZROV – kinyitja a zárt ajtókat, és IGRAM – láthatatlanná teszi a bíborszínű dolgokat. A REZROV-ot rögtön ki is próbálhatjuk az ajtón. Mielőtt alászállnánk a Nagy Föld alatti Birodalomba, kukkantsunk bele a sarokban levő vödörbe, és vegyük magunkhoz a metrózsetont (Dalboz:"Ez az első közösen szerzett tárgyunk. És pont most nincs nálam fényképezőgép!").

A lépcső alján egy figyelemre méltó faliszekrényt találunk, benne igen kívánatos dolgokkal. Felirat:"Kaland esetén betörendő!" Mivel törőeszköz nincs nálunk, nyissuk ki, vegyük ki a kalapácsot, csukjuk be, majd törjük be az üveget. (Azt nem mondták, hogy zárva van, csak azt, hogy kaland esetén betörendő...) Vegyük magunkhoz a



mágikus elfkardot (találjátok ki, ki a gyártó), valamint a tekercset. Utóbbit egy térkép, amelyet a teleportoknál tudunk használni: a már felfedezett teleportokhoz tudunk teleportálni vele, ha behelyezzük a teleportba. (De szép mondat volt!) Balra találjuk az esernyőfát, amely csodálatos, esernyő alakú virágairól kaphatta a nevét. A virágok lilák, tehát akár ki is próbálhatunk rajtuk egy IGRAM varázslatot. Az eltűnő virágok két dolgot is felfednek, de egyelőre sajnos nem juthatunk hozzájuk – majd később. Megfordulva egy kerek tárgyat pillantunk meg a földön. Ez egy mágikus élőlény (jelen esetben egy sárkány) totemizálás után – lényegesen olcsóbb és hatékonyabb megoldás, mint mondjuk egy tortúra. Miután magunkhoz szólítottuk, Dalboz elmélyült társalgásba fog vele, majd egy videóban megtekinthetjük a sárkány fogságba esésének "szomorú" történetét, továbbá elmerenghetünk azon is, hogy tényleg normálisak voltak-e a játék szerzői...

A következő kereszteződésnél bekanyarodva egy átjárót találunk, amelyet teljesen benőtt a növényzet. Miután a karddal utat vágtunk magunknak, Dalboz örömmel közli, hogy ez a hely roppant ismerősnek tűnik neki – merthogy ez a kertje. A fabódéban találjuk a "kerti szerszámait": egy ásót, valamint a THROCK varázslatot, ami marha gyorsan megnöveszt mindent. Továbblépve megtaláljuk mezőgazdasági próbálkozásainak két jeles darabját is: a tükörtojást termő tojásvirágokat, velők szemben pedig a roppant morcos sárkányfüvet. Dalboz házát



egy igen sajátos biztonsági rendszer védi. A Dungeon Master közli, hogy ő tulajdonképpen ő, a biztonsági rendszer viszont úgy véli, hogy nem is hasonlít a gazdájára – sokkal inkább egy lámpásra, szóval kéri szépen a személyi igazolványt. Márpedig egy lámpás nem igazán van felszerelve ilyesmivel... A bal oldali kehelyben néhány szivarcsikk található, így tehát tegyük mi is oda a miénket. A biztonsági rendszer egyik fele slukkol egy párat belőle, majd elernyed. A jobb oldali kehelybe töltsük be a doboz sört. Ígéretes próbálkozás, de a mérce szerint még kellene bele legalább két doboznyi000 – és mivel ezt a problémát momentán nem tudjuk orvosolni, legjobb ha visszasétálunk a kertből a kerengőre.

Balra haladva egy "Mágiában a mi bizodalmunk" feliratú ajtóba botlunk, ami ugyan per pillanat zárva van, de egy REZROV rögtön megszünteti ezt az áldatlan állapotot. Az ajtó mögött virágzó vegetáció fogad bennünket, távolban egy ígéretes épülettel, közelben egy táblával. A tábla rögtön két hasznos jótanáccsal is szolgál: egyrészt a gödrök feneketlenek, másrészt meg ne THROCK-old (gy.k.: növeszd) a növényzetet. A kíváncsi kalandor természetesen mindkettőt kipróbálja, és miután visszatöltötte az utolsó kimentett állását, inkább a következő képeket forgatja ki az oszlopokon:



Az ablakba belépve a Nagy Föld alatti Birodalom (a továbbiakban NFB) varázslóképzőjében találjuk magunkat, ahol egykoron Dalboz is az iskolapadot koptatta. Itt ugyan rendkívül sok látni- és tennivaló akad majd, de egyelőre inkább forduljunk meg, és sétáljunk ki a kétszárnyú ajtón. Kijutunk a kertbe, de amikor ismét megfordulunk, a más tér-időben létező varázslóképző helyett már csak egy emelvényt találunk. A jobb oldalon levő földrakást az ásóval megforgatva, előkerül az információkat egyszerűsítő KENDALL varázslat tekercse. Helyezzük a szemközt levő teleportba a térképet (a múlt számban az ismertetőben már említettem, hogy ennek már előtte a kezünkben kell lennie, mert valami bug miatt a teleportnál nem tudunk átváltani a tárgylistába), majd állítsuk be célnak a NFB bejáratát, vagyis az útkereszteződést (Crossroads).

Pont a teleporttal szemben találjuk a Föld alatti föld alatti bejáratát, ahová a zseton bedobásával juthatunk le. A metróállomás egyik oszlopán a Hádészban zajló lottójátékot reklámoz egy poszter, míg a falon a menetrendet találjuk. Miután elég sokat nyomkodtuk a gombokat, rájövünk, hogy ez egy kissé bonyolult, tehát célszerű lesz egy KENDALL-lal egyszerűsíteni. A metró sajátosan működik: beállítjuk a menetrenden a célállomást és a vágány melletti platóra állunk. A következő szerelvény sofőrje berántja a tisztelt utast, majd rövid száguldás után a ívánt helyen szépen kiszórja. Első lépésben vonatozzunk el Hádészba lottózni.

A kissé gyengélkedő "lottóárus" az állomás végében olvasgat egy padon. Tanulságos mű a 'Hogyan hipnotizáld magad' is, de még érdekesebb a mellette fekvő, aminek infoira később még szükség lesz. A lottót a jobb kezében találjuk, és a tárgylistában a Frobozz Vizsgálóberendezésre helyezve kezdhetünk játszani vele. A feladat roppant bonyolult: a szomszédos négyzetek forgatásával meg kell találni a kártya jobb oldalá-



ból a közepébe vezető utat. (Előtte azért nem árt menteni egyet, mert esetleg veszthetünk is a lottón...) Ha sikerül, ötszázas zorkmids (helyi fizetőeszköz) üti markunkat, illetőleg zsebünket. Az állomás kijárata valóban a Hádészba vezet, ahol egyrészt egy mókás telefonra, valamint egy teleportra lelünk. A telefont eltesszük későbbre, most teleportáljunk a varázslóképzőbe (GUE Tech). Akik az előbbi ittjártunkkor alaposabban körbenéztek, az egy zorkmiddel működő kaja- és piaautomaták között megtalálhatták a pénzváltót is, amelyen most egy halom apróra váltjuk ötszázasunkat. Sétál-

junk ki a dupla ajtón, teleportáljunk vissza Hádészbe, majd metrózzunk el a 3 vízlépcsőhöz. Most egy kis videóbejátszás következik, amint Jack koma egy igen humoros kedvű inkvizítorral cseveg, aki a totemizálás előtti adminisztratív formaságokat végzi – úgy tűnik, a szerzők is látták a 'Brian élete' c. nagyszabású Monty Python-alkotást...

A peron egyik végében egy szuveníautomatát lelünk, ami 1 zorkmid ellenében értékes emléktárggyal látja el a turistákat – egy levélvágó késsel. Az állomás közepén egy esőlevezető és egy csatornanyílás éktelenkedik, amelyben dúsan tenyészik valami zöld hínár. Még dúsabban fog, ha egy THROCK-kal kicsit serkentjük, és ilyenkor már lehet szedni is belőle. A peron végében csodás kilátás nyílik a gátra, de mielőtt kikukkantanánk, pillantsunk bele a polcon álló könyvbe. Innen magunkhoz vehetjük a hídépítő GOLGATEM varázslatot, továbbá megható történetet olvashatunk arról, hogy hogyan sikerült az egyik mérnöknek 11 hétre megszüntetnie Port Foozle áramellátását, amikor álmában rossz gombra tenyerelve bezárta a gát összes vízáteresztő kapuját. Az ablakon kinézve rögtön ki is próbálhatjuk újonnan szerzett hídépítő varázslatunkat (Dalboz szerint szép, de teljességgel haszontalan), továbbá a gombok nyomkodásával nyithatjuk/csukhatjuk a kapukat. Ha rájövünk a dolog logikájára, sima gombnyomásokkal is be lehet zárni az összeset, de lehet használni az ajtónyitó REZROV varázslatot is. A legegyszerűbb megoldás: először REZROV a zárt (harmadik) kapun, majd kék és sárga gomb. Némi vízözön következik, majd megint egy videó, amint az áramszünet miatt Jack az utolsó pillanatban megmenekül a totemizálás kellemetlen procedúrájától.

Metrózzunk vissza Hádészbe, és teleportáljunk a GUE Tech-be, majd az ablakon be az iskolába. Itt az ideje, hogy szemügyre



vegyük a hirdetőtáblát, ahol számos okosság között két hasznos infot is találunk: az egyik azt mondja, hogy szerdán cserélik a piaautomatában a cuccot, tehát senki ne hagyjon a rekeszében semmit; a másik pedig a Zork Rocks és a Cola kombinatív fogyasztásának káros hatásait elemezgeti. Az ajtóval szemközti folyosó igen mókás darab ugyanis végtelenített: mindenesetre nem árt benézni, mert a fali képernyőn Belboz, az NFB Kábeltévé Társaságának ügyeletes varázslója azt az információt adja, hogy három mágikus tárgyat kell előkotornunk. A folyosó bejárata felett az Infinite Corridor felirat is jelzi kissé hosszadalmas voltát, de lévén ez bíbor színű, az Infinite szó egy IGRAM-mal retusálható – és máris lesz vége a folyosónak. (Egyébként az Infinite helyett a Corridort is el lehet tüntetni vele, és az egy egészen új perspektívát ad a játéknak – mindenképpen ajánlom kipróbálásra...)

A folyosó végén megtaláljuk a nebulók szekrényeit, egy zárt ajtót és három kis beugrót, amelyekben részletesen tájékozódhatunk a három mágikus tárgy mibenlétéről. Ezek sorban a következők: Yoruk koponyája, Quendor kókusza és az Alapítvány kockája. A tanulók rekeszei zárva vannak, de a faliújság már rávilágított a kajaautomata és a szekrények közötti összefüggésre: az a rekesz nyílik ki, amelynek a gombját az automatán utoljára megnyomtuk (egy zorkmid bedobása után, persze). A hatos gomb sajnos hiányzik, és természetesen ez Dalboz szekrénye – de sebaj, azt majd felrobbantjuk egy Zork Rocks+kóla összetevőkből mixelt bombával. Sétáljunk vissza tehát az automatákhoz és tegyünk próbát először a bal oldali fagyigéppel. Ha a jobb oldali (Sandwich) rekeszből kérünk, akkor egy OBIDIL varázsscrollba tekert jégkrémet kapunk. A varázslat megviselt állapota miatt még nem üzemkész, de később majd gatyába rázzuk. A kajaautomatánál mindenki végigpróbálgathatja az összes verziót és megnézheti, hogy az adott szekrény mit rejt. Lényeges dolog a 8-asnál és a 11-esnél történik. A 8-asra adja a masina egyébként a Zork Rockst is – illetve csak adná, mert valahol elakad. Itt lép be a képbe a lassan már órák óta cipelt porszívónk: csatlakoztassuk az automata alján levő lyukhoz, kapcsoljuk be, majd a fedele felnyitása után vegyük magunkhoz. Most sétáljunk hátra a szekrényekhez, és a 8-ban megtaláljuk a 'Hogyan nyerjünk meg egy dupla Fanuccit?' c. mélyenszántó könyvecskét, amely örökérvényű igazságokat tartalmaz minden kártyajátékosnak. Egy KENDALL bevetésével lényegesen egyszerűsíthetjük a tanulságot:"A nyerés legbiztosabb módja az, ha nem játszol." A 11-es szekrény Yannické, a jelenlegi Főinkvizítor úré. Itt több érdekes dolgot is találunk, de minket a Prozork tabletta, valamint a "Varázslatgyártás haladóknak" c. könyvben rejlő tudományok érdekelnek. Már csak a saját szekrényünk van hátra: tegyük az italautomatába a Zork Rockst, majd rövid pénzdobálás és kísérletezés után kiderül, hogy kólatartalma a Slam Classicnek van. A keverékből nyert bombát tegyük be a hatos szekrénybe, amelynek felrobbanása után magunkhoz vehetjük Dalboz azonosító kártyáját, amivel bemehetünk a szekrények mellett levő ajtón.



Az ajtó mögött a hatkarú, bíborszínű, és mellesleg láthatatlan szörny fogad (nyilván egy erre járó castolt rajta egy IGRAM-ot), aki nem nagyon akar átengedni bennünket a kötélhídon. A további vitát valamint a híd korlátját vágjuk el a karddal, majd egy GOLGATEM-mel építsünk magunknak egy másikat a túloldalra. (Ha a gátat még nem romboltuk le, ez nem fog menni.) A túloldalon találjuk a laboratóriumot, ahol a lelkes nebulók varázslatokat gyárthatnak. Ehhez elsősorban egy üres tekercsre van szükség a jobb oldali ládából, majd a Yannick kézikönyvében olvasottak szerinti sorrendben kell használni rajta a gépeket (Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogrification). Miután ezzel megvolnánk, a helyiség hátsó fertályán levő masinával fejezzük be a procedúrát, és máris a rendelkezésre áll az esőcsináló BEBURTT varázslat. Ugyanitt lehet kiszárítani a jégkrémautomatából nyert OBIDIL varázslatot, ami szimpatikussá tesz minket valaki előtt.

Teleportáljunk vissza a kereszteződéshez, és az esernyőfához ballagva csináljunk neki esőt egy BEBURTT-tel. Az esernyővirágok kinyílnak, és az egyik elejti a ZIMDOR varázslat scrollját, ami megháromszoroz egy mennyiséget. Felvétele után nem kerül be a könyvbe, mert csak egyszer lehet elsütni. Gondolom az is nyilvánvaló, hogy hol: irány tehát a Dungeon Master háza, ahol a jobb oldali kehelyben megháromszorozzuk vele a sör mennyiségét. A biztonsági rendszer ettől végképp elalél, mi pedig végre bemehetünk Dalboz házába.

A bal sarokban levő könyvből elmés dolgokat tudhatunk meg a kertünkben tenyésző sárkányfű szokásairól, a könyvespolcot tanulmányozva pedig a griffről és a grobról, valamint a kakaófőzésről. Vegyük magunkhoz a könyvespolc jobb oldaláról a szentjánosbogarakat és a szalonnát, a tuskóról pedig a karamellt. Az asztalon álló növény egyben üzenetrögzítő masina is: igaz ugyan, hogy a legfrissebb üzenet is százéves, mindenesetre ez a "kakaó" receptje, amely áll szentjánosbogárból, szalonnából, karamellből, valamilyen moszatból (az, amit a hádészi metróállomáson kapartunk ki a csőből) és lépes mézből. Ez utóbbi összetevő még hiányzik, tehát látogassuk meg a házunk mellett álló darázsfészket. Dugjuk be a szalonnarúddal a fészek bejáratát, mire a darazsak elrepülnek. Villámgyorsan húzzuk ki a szalonnát, vágjuk szét a karddal a fészket és szedjük ki a lépesmézet – még mielőtt a darazsak visszatérnének. A nappali jobb oldalán vegyük fel a piros korsót, majd a mellette levő növényre (ami egyfajta turmixgép lehet), pakoljuk rá az összetevőket és tegyük alá a korsót. A recept tökéletes, mert a kakaófőzés eredménye egy YASTARD varázslat, amellyel egy lelket elküldhetünk az időben. A nappali végében levő rolót leengedve Hugh-t, a sétáló kastélyt láthatjuk. Nem igazán tetszünk neki, de egy OBIDIL varázslattal közelebb csalogathatjuk, és egy függőhídon besétálhatunk a gyomrába. Ha felpillantunk, itt láthatjuk, hogy egy sétáló kastélyban is érző szív dobog, azonkívül a szív mellől felvehetjük a NARWILE varázslatot. Ezzel aktiválhatjuk az időkapukat. (Itt kezd már nagyon dilis lenni a játék.)

Most kivonulunk a kertbe sárkányfüvet szedni. Jelenleg a növény roppant ideges, de a Yannick szekrényéből zsákmányolt Prozork tablettával kicsit lenyugtathatjuk, és a karddal lenyiszálhatjuk. A ház oldalában egy érdekes, gomba-szerű növény tenyészik, és Dalboz egyik könyvében láttuk, hogy a sárkányfű ezen szeret ugrálósdit játszani – tegyük tehát rá. Ha a kalapáccsal most ráverünk a gombára, akkor a sárkányfű már repül – csak nem elég magasra, tehát a gombát növeljük meg előbb egy THROCK-kal. A sárkányfű felrepül a padlásra, és egy fél varázstekercccsel tér vissza a gazdihoz.



Menjünk vissza a házba, és nézzünk be a hálószobába. Az ágyon Dalboz naplóját leljük, a felette levő párkányon pedig a varázstekercs másik felét. A Frobozz Mágikus Kukkolón össze lehetne állítani, de sajnos tükörírással van írva, tehát a tükrön keresztül lépjünk át a tükörszobába, ahol minden fordítottja a hálószobának (az irányítás nemkülönben), és ott állítsuk össze. A SNAVIG varázslattal egy másik lény formáját tudjuk majd felvenni, de előtte meg kell még szervizálnunk a laboratóriumban (Spell Lab) a spellcheckerrel. (A kert végében levő teleporttal alkalmasint majd el is ugorhatunk.)

A hálószoba szekrénye természetesen nem ruhaneműket rejt, bár Dalboz házában már az sem lenne meglepő, ha egy morózus zokni rontana elő belőle. Itt egy időkaput találunk, amit a NARWILE varázslattal aktiválhatunk, a YASTARD-dal pedig átküldhetjük rajta a griffmadarunkat. (A tárgylistán levő totemen kell használni.) Most a griff bőrében (illetve tollában) bóklászhatunk egy ideig. A ház oldalában megtaláljuk a GLORF varázslatot, de mivel nem tudjuk visszavinni magunkkal Dalboz házába, így egy más módszert kell választanunk: vegyük ki a ház előtti postaládából a borítékot, a tárgylistában a Kukkolón tegyük bele a scrollt, zárjuk vissza a postaládába, majd csapjuk fel a piros zászlót. Így a levélke alkalmasint a Hádészbe lesz postázva. Miután ezt szépen elrendeztük, megpróbálhatjuk lefeszegetni a házról a deszkákat, majd miután rájöttünk, hogy nem megy, térjünk vissza az időkapun keresztül hősünk testébe.

Most teleportáljunk Hádészbe (illetve előbb csináljuk meg a SNAVIG-et, ha még nem történt volna meg), és emeljük fel a telefonkagylót. A Hádész Utazási Iroda Ügyfélszolgálata jelentkezik be, akik az idők

TUROK

Közkívánatra néhány cheat a dinoszauruszok nagy ellenfele dolgának megkönnyebbítéséhez:

- JFFSPNGDNBRG - örökélet
- LRNMSNHR - szerzők listája
- MGRLSGTM - az összes fegyver
- RHNSRLL - végtelen töltény
- MBRNKLSN - Spirit-mód
- HFLLTHSH - kis ellenfelek
- PRMSHN - nagy fejek
- LLSNMRTN - láthatatlanság
- BGGNTSS - disco-mód
- PTLFGNDS - LEVEL 1
- QTMBGS - LEVEL 2
- GTMNDSBF - LEVEL 3
- NCPGHM - LEVEL 4
- RSTPDFRPL - LEVEL 5
- BGRSD - LEVEL 6
- NBCD - LEVEL 7
- LFRRSPR - LEVEL 8
- CRCDND - LONGHUNTER
- CTNTSCND - MANTIS
- THSFNDNT - TREX
- HSTSMN - CAMPAIGNER
- TRNTNNQ - az összes térkép
- KNTSFSKS - repülés
- CRLSFNDNGS - bolond színek
- DGHTTSRS - összes kulcs
- TKMDKK - az összes ellenfél

kezdete óta szállítják át a Styx folyón a tisztelt megboldogultakat, hogy minél kellemetlenebbül töltsék az örökkévalóságból hátralevő napjaikat az alvilágban. A telefonos kisasszony roppant pihent rejtvényeket ad fel a gombok nyomkodásával kapcsolatban (ha valaki óhajtja, meg is oldhatja, de egyszerűbb egy KENDALL-t elsütni és megnyomni a * gombot), majd a helyes válasz után már jön is Charon a ladikjával. A fuvardíj rendesen 1 zorkmid, de mivel az infláció a Hádészt is elérte, kettőt kell fizetnünk az átkelésért. Az alvilág bejárata mellett, a 666 irányítószámú postaládában levelünk



van, amelyből a papírvágó késsel kiszabadíthatjuk a GLORF varázslatunkat (csomók kioldozása). A bejáratot őrző kétfejű lény nem igazán óhajt beengedni bennünket, így egy kis trükkhöz folyamodunk: Charonon vessünk be egy SNAVIG-et, és az ő alakjában már kivehetjük a belépőcédulánkat. A rács mögött egy időkaput, valamint egy újabb totemet találunk. Dalboz vidáman üdvözli a társulat új tagját, Brogot, aki igen okos élőlény: a Főinkvizítor totemizálóját nézte ki szállásul magának, így tehát tévedésből lett belőle totem.

Aktiváljuk az időkaput (NARWILE), és küldjük át rajta a griff totemjét (YASTARD). A tenger közepén találjuk magunkat egy kis "szigetrendszer" társaságában. Egyetlen helyre repülhetünk, és ott egy hegyes valamit kell meghúznunk egyszer. Látszólag semmi sem történt, de ha megfordulunk, néhány újabb sziget jelenik meg. (Mint később kiderül, egy sárkány fekszik hanyatt a vízben, és a körme meghúzására kidugja a hasát meg az orrát.) Repüljünk a hasához, és ott a ládából vegyük fel a gumicsónakot és a gumibabát, majd keressük meg a csontvázat, amelyik egy pumpát tart a kezé-



ben. Most repüljünk a sárkány orrához, tömjük be az orrlyukaiba a babát és a csónakot, majd pumpáljuk fel őket, mire a feje kiemelkedik a vízből és mi besétálhatunk a szájába. A torkában megtaláljuk Quendor kókuszdióját, de kimenni nem tudunk vele, mert a sárkány mindig összezárja az állkapcsát. Közben valaki beszélni kezd hozzánk a sárkány gyomrából, és arra kér, hogy a feldobott kötelet legyünk szívesek a sárkány egyik fogához erősíteni, hogy kimászhassunk. A kötelet szépen eltesszük, az aranyfogat pedig kitörjük és kisétálunk vele. (A kókuszdiót előbb tegyük bele a csónakba.) A kötelet kint kössük hozzá a gumicsónakhoz, majd másszunk vissza a szájba és az aranyfoggal durrantsuk ki a gumibabát. Durr! – a baba elrepül, és magával rántja a csónakot kókuszdióstul-mindenestül. (Itt tök jól el lehet akadni, ugyanis KINTRŐL is ki lehet durrantani a babát, csak akkor BEFELÉ repül, a sárkány pedig visszaejti a fejét a vízbe – következésképp nem lehet továbbjutni.) Keressük meg a csónakot a sárkány hasa mellett, és mikor magunkhoz vesszük a kókuszdiót, azonnal megjelenik Hugh, a sétáló kastély, és elhelyezhetjük a kókuszt az egyik emelvényen. Menjünk vissza az időkapun. Charon már nem akar visszavinni bennünket a túlpartra, mondván, hogy az Alvilágba nem retúrjegyet szokás váltani, így tehát a fuvarhoz ismét álcázni kell magunkat (SNAVIG a kétfejű lényen).

Teleportáljunk vissza Dalboz házához, és a szekrényéből nyíló időkapun most Brogot küldjük át a fehér házhoz. ő már könnyedén leszaggatja az ajtót elzáró léceket, sőt, az egyiket el is viszi magával. Mielőtt bemennénk, vegyük magunkhoz a sziklabarlangnál a jobb oldali fáklyát (a másik elalszik a házban), különben kellemetlenségek érnek bennünket. Menjünk le a lépcsőn és vegyünk magunkhoz egy tojást. Brog nem rajong a tojásért (ehetünk vele kavicsot), mindenesetre menjünk vissza a lépcsőn, gyújtsunk be a lábas alá a fáklyával, és forraljuk a tojást addig, amíg aranyszínű nem lesz. Ezt a lépcső alján szórjuk be a bal oldali nyílásba, ahol megtaláljuk a Yoruk koponyáját. Kiszabadításához már csak néhány sakkfeladványt kell megoldanunk... Mivel Brog nem tartozik a szellemtörténet óriásai közé, az lesz a legegyszerűbb, ha a léccel szétverjük az egész hóbelevancot. Máris a sétáló kastélyban találjuk magunkat, ahol a koponyát elhelyezzük a következő pamlagon és már repülünk is vissza az időkapun.

Közben megint egy videóbejátszást látunk, amelyben a Főinkvizítor azon sajnálkozik Jacknek, hogy kinyírta egykori kollégiumi szobatársát, de valami marha visszahozta egy lámpásban, és mindent elronthat, ha nem találja meg mihamarabb. Jack elkotyogja, hogy a megoldás az időkapukban van, mire a "hálás" Főinkvizítor egy vadonatúj tortúrát talál ki neki.

Teleport az útkereszteződéshez, majd menjünk vissza a NFB bejáratához, vagyis a kútba. Itt nézzünk fel, és a GLORF varázslattal oldozzuk ki a kötelünk csomóját. Ezután teleport a Monastery metróállomásra, amelynek bal oldalán némi sziklaomlás teszi teljessé a metró rendezettségét. Felpillantva egy ígéretesen tátongó szellőzőnyílást látunk. Megközelítésének módja egyszerű: a tárgylistában szereljük össze akardot a kötéllel, és az így kapott csáklyával már fel tudunk mászni a fenti helyiségbe, ahol igen kellemes meglepetés vár bennünket...



...nevezetesen a totemizáló, amitől Dalboznak rögtön minden baja lesz (bár nem tudom, hogy mit aggódik: mitől rosszabb totemnak lenni, mint lámpásnak?) A szemközti kapcsolótáblán állítsuk a célpontot az elsőre, az Inkvizíció Termére (bár érdeklődő típusúak választhatnak mást is), majd a gép közepénél levő kerekekből a jobb oldalit forgassuk el egyszer. A kerék oszlopán a lámpa kialszik, míg a totemizáló gép tetején levő lámpa sárgáról lilára vált. Ezzel egyfajta tesztmenetet állítottunk be a masinán. Most már odaléphetünk a végében álló kapcsolótáblához, ahol – ha lámpa zölden ég – a kar meghúzásával indulhat az áltortúra. (Ha a fény piros, akkor a karok közül mást is tekergettél – ki mondta azt neked?) A béta-menet eredménye az, hogy egy csőrendszeren átszánkázunk a szomszédos szobába, viszont megkímélve a totem-lét unalmától. Ha megfordulunk, a ládában rögtön találunk "valakit", aki nem volt ilyen szerencsés. Lucy rendszerellenes falfestésért lett totemizálva, midőn az egyik "Engedelmeskedj a Főinkvizítornak!' feliratú plakátra egy "NE" szócskát pingált.

A szobában néhány "animált" terepasztalon megismerkedhetünk a zorki (anti)mágia történetének néhány érdekesebb pillanatával. A legérdekesebb a totemesláda mellett álló, az időkapuk bezárásával foglalkozó, amelyen egy kis kalapácsos figurát tudunk elindítani a gombbal. A jobb oldali karral gyorsabb munkára ösztökélhetjük, ha a piros gombot nyomjuk, akkor olyannyira, hogy el is töri a kalapácsát. Sétáljunk ki az ajtón a szabad térre, ahol tanulmányozhatjuk a drótkerítésre függesztett jelmagyarázatot, majd nyissuk ki a bal oldalon levő szekrényt, és vegyük ki belőle a küzépső kalapácsot. A kalapáccsal menjünk vissza az előbbi terepasztalhoz, adjuk a kis figura kezébe, akit gyors munkára biztatva nemsokára fel is tárul egy időkapu. Aktiváljuk NARWILE-lal, majd YASTARD-dal küldjük át rajta Lucy totemjét a múltba, aki Port Foozle-ban találja magát, közvetlenül azelőtt, hogy a Főinkvizítor és emberei megszállták volna a várost.

Itt az egyetlen hely, ahova mehetünk, Jack háza, ami jelenleg Hölgykaszinóként üzemel. A bal oldalon levő darts-táblánál dartok hiányában nem tudunk játszani (maximum merengve figyelhetjük az elmerengő legyet), így tehát sétáljunk a pultoshoz, és kérjünk tőle zsetont a játékhoz. A pulttal szemben álló asztalon a négy kártyát a megfelelő slotba illesztve kell a matematikai feladványt megoldanunk. Ez per pillanat lehetetlen, tehát menjünk a darts táb-

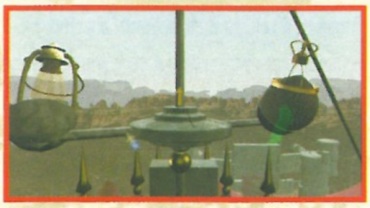


lához, és a 4-es kártyával üssük agyon a legyet, ami így ötösre változik, és a feladvány megoldható: 5÷1-3=2. A személyzetet roppantul meglepi, hogy valaki nyert. A nyeremény az a privilégium, hogy a hátsó szobában személyesen a ház tulajdonosával (Jackkel) játszhatunk vetkőzőpókert. A játék mondjuk nem póker, hanem némileg egyszerűbb: három variációt hívhatunk, amelyből a tűz üti a kérdőjelet, a víz üti a tüzet, és a kérdőjel üti a vizet. Szerencsére nem kell különösebben aggódnunk, mert ugyan Jack sokkal többet nyer, viszont Lucy valószínűleg méltán pályázhat a "város legjobban öltözött nője" címre, mert hihetetlen mennyiségű ruhával rendelkezik. Így előbb-utóbb Jack az Alapítvány Kockáját fogja "levetni" – amire természetesen azonnal megjelenik a sétáló kastély, a függőhídja bedönti a falat, mi pedig lerakhatjuk az utolsó párnára és visszarepülhetünk az időkapun.

A következő videóban már azt láthatjuk, amint minket csuknak le. A börtön falán a Frobozz Electric vigasztaló plakátja hirdeti, hogy 25 percen belül már totemizálva leszünk (tépjük le). A cella szellőzőnyílását a levélnyitóval leszerelhetjük, és átzöröghetünk vele Jack cellájába. Zörgessünk addig, amíg Jack át nem küld egy "papírzsebkendőt", ami egy LEXDOM varázslat (zárat és kulcsot hoz létre). Ezt használjuk az ajtón. Az ajtó alján levő nyíláson csúsztassuk ki a plakátot, a levélnyitóval üssük ki a zárból a kulcsot, amit aztán a papírral behúzva a cellába és kiszabadíthatjuk magunkat.

A börtönfolyosón balra találjuk a biztonsági kamerarendszert. A monitoron hol az őröket, hol Jack celláját látjuk. Állítsuk az alsó gombokkal a kódot 31AB állásba, majd amikor Jack cellája van a képernyőn, a monitor melletti gombbal nyissuk ki a zárkáját. Szerencsésen megmenekülünk, sőt, Jack elhozza a holmijainkat is. A sétáló kastélyban elutazunk Port Foozle főterére, ahonnan a Főinkvizítor sugározza a propagandaadást. Az egyik monitoron megjelenik a hóbortos Y'Gael, jelzi, hogy a mágikus tárgyakat egy bizonyos sorrendben kell használnunk a tornyon, aztán megajándékoz bennünket egy BOOZNIK varázslattal, amit varázskönyvünkön használva invertálhatjuk az összes mágiánkat – vagyis mindegyik fordítva fog működni. Jack ránk bízza az adótornyot (tériszonya van) és elüget. A kastélyból vegyük magunkhoz a három tárgyat, majd menjünk az adótorony előtti sátorhoz, és egy VORZER varázslattal csukjuk be a gárdistákat. A "láthatatlan" elektromos kerítést tegyük lilává egy MARGI varázslattal, majd húzzuk ki a bal oldali konnektorból, és vágjunk rajta utat a karddal.

Az adótorony három szintjén a szintjüknek megfelelő sorrendben kell majd elhelyeznünk a három mágikus tárgyat (de ha menet közben elfelejtettük volna, a helyük formája is emlékez-



tet rá): a földszinten a koponyát, az elsőn a kockát, a másodikon a kókuszdiót. A mérleget a lámpással tudjuk kisúlyozni, majd a tetőn vágjuk el a karddal az antennát. Jack utánunk szalasztja a toronyba a Főinkvizítort, aki már mászás közben is roppant rosszat sejt. Miután visszakaptuk az irányítást, a MAXOV varázslattal egyesítsük az antennán a mágikus varázslatokat, majd kényelmesen hátradőlve megnézhetjük a végjátékot: eltűnnek a Főinkvizítor cuccai, Jack és Lucy vidáman csókolozik, Lucy királynő nyílttá nyilvánítja a Nagy Föld alatti Birodalmat és szabad mágiagyakorlást biztosít a jónépnek – Dalboz pedig otthonában figyeli a tévé helyszíni közvetítését. Ámen.

TOCA TOURING CAR

CMGARAGE – plusz autók a Laguna mögötti garázsban.
TANK – a duda nyomkodásával lelövöldözhetjük az ellenfeleket.
XBOOSTME – roppant kellemetlenül felgyorsítja a játékot
CMCOPTER – a nézet madártávlatra vált; versenyezni így ugyan abszolút nem lehet, viszont mókás...
CMSTARS – "Alkonyati zóna" szerelmes típusoknak, vagy a horror rajongóinak.
CMNOHITS – ezzel keresztül lehet hajtani a többi kocsin, viszont azok ugyanúgy viselkednek, mintha csak simán meglöktük volna őket.
CMMICRO – felülnézeti verseny á la Micro Machines.
CMCHUN – gokart-nézet, vagyis csak a kerekeket és a kormányt látjuk.
CMDISCO – techno disco a pályán (ködhegyek)
CMFOLLOW – ugyanolyan követő kamera nézet, mint a demóban...
CMCATDOG – kutyák és macskák hullanak az égből

Üdv mindenkinek az 576 kulturális rovatában. Lassan már hagyománnyá válik, hogy szabadkodással kezdem, de mindig is konzervatív voltam, őrzöm a hagyományokat. A mostani szabadkozás tárgya egyrészt a háztájim megcsappant mérete: sorry de kicsit kiterjedtek a Fémezett Északiak (vagy Cinelt Lappok, ha úgy jobban tetszik), így kénytelen voltam e havi (lev)élménybeszámolómat egy kerge oldalra redukálni. Ha valaki ettől izzadtan hánykolódna egy hónapig, akkor annak ígérem, hogy majd nyáron a duplázós 576-ban bepótlom (hát még attól hogy fog hánykolódni!) A szabadkodás másik fele azt a bizonyos dekorációt illeti, amit már vagy három hónapja ígérgetek folyamatosan. Most már nem aktuális, mert a mesteri kompozíciót elfújták a történelem viharai. A kíváncsiskodóknak elárulom a remekmű mibenlétét, amit egyébként karácsonyra kaptam egy rajongómtól, levélbombaként. Egy doboz sörre néhány felháborító Benetton-színű telefondróttal egy '77 mintájú beteg kvarcóra folt integrálva. Tudom, hogy ez így szóban kevéssé felemelően hangzik, viszont vizuálisan sokkal jobban festett. Az egyszeri és megismételhetetlen mű sajnos addig várt a történelemnek megörökítő fotójára, amíg szépen elfogyott: Martin ellopta a kvarcórát és elpasszolta egy műkincskereskedőnek; mivel megint késve hozott valamit, a drótokat beépítették T.J. arcába; én pedig elszomorodván az egyre fogyatkozó kompozíción, felhörpintettem a sört. (Mondjuk legközelebb küldhetnétek nagyobb kalibert is...) Na ezzel túl is estünk a szokásos formalitásokon térjünk rá a levelekre. Kezdjünk rögtön egy olyannal, ami nem túl humoros, de szerintem közérdekű:

T.Szerkesztőség!

Először is örömömet szeretném nyilvánítani, hogy szétvált a konzol és a PC. Én most már negyedik éve előfizetek az újságra, és nem is volt vele semmi problémám, mindig meg is kaptam. Ám ma már február 27-ike van, és még mindig nem kaptam meg az újságot, pedig az újságosnál már láttam, hogy megjelent, és én kb. ugyanakkor szoktam megkapni, mint amikor megjelenik. Nem értem miért nem kaptam meg? LEJÁRT volna az előfizetésem, csak elfelejtkeztem volna róla? Ellopta volna a postás? (még nem volt rá példa, és nem is szokás/én is postás vagyok/) Vagy csak még nem kézbesítették volna?

Légy szíves válaszoljatok!

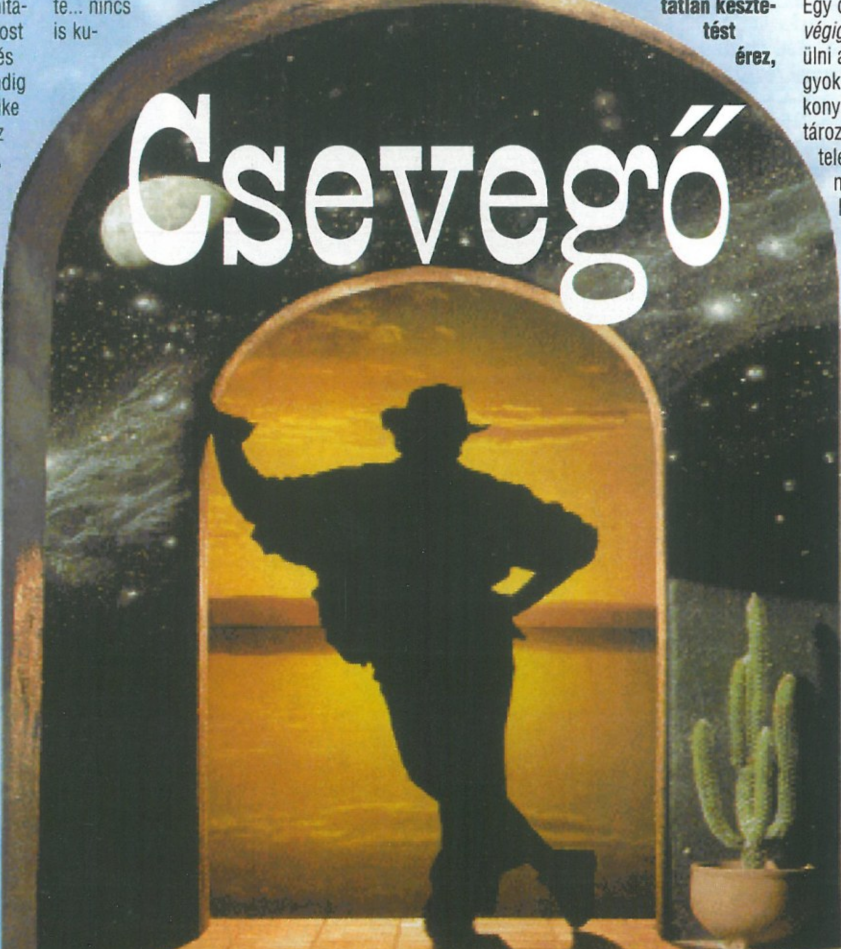
Na kérem: ezzel az enyhén földhözragadt témával azért szeretnék foglalkozni, mert az a mizéria, ami itt januárban meg februárban volt a negyedik dimenzióba diffundált 576-okkal – hát olyat még nem értem. Rendben azt elfogadom a Postától, hogy ha minden ötszáz vagy ezredik darab elkallódik valamilyen útonmódon, de ha már egy hónapban ötvenen telefonálnak, hogy nem kapták meg az újságjukat, akkor ott valami szörnyű nagy kánya történt. Az előfizető nálunk rettenetesen nagy szentség: a terjesztők nem is kapnak addig a friss újságból, amíg az előfizetőknek el nem repült postára. (Az előfizetőnél már csak egy nagyobb úr van: aki duplán fizet elő...) Ennek örömére bevonultam a Nyugati Postára élőben játszani Quake-et a postásokkal. Képzeljétek el, azt mondták, hogy semmilyen felelősséget nem vállalnak a postára adott kiadványokért, ha nem ajánlott a küldemény (hogyne, ajánlott – a postaköltség többe kerülne, mint az újság a borítékban!). Én nem állítom, hogy a postások lopkodják az újságot, mert egyrészt nem tudom bizonyítani, másrészt ha meg állítom, akkor is lopkodják... Szóval ha valami ilyen rútság történt veled, hogy előfizetőként nem kaptad meg, viszont az újságosnál ott mosolyog a brand new szám, akkor azt haladéktalanul jelezni kell az irodánkban, és mihelyt elsusogtad a neved, a címed és az előfizetői számod, azonnal pótoljuk, amit a Holló Népe gazul elorzott tőled. (A t. levélíróval is valami ilyesmi történt, mert az előfizetése még nem járt le.) Mindent az előfizetőkért!

A következő levélke az információs autósztrádáról kanyarodott le hozzám. Többek között megtudható belőle, hogy hogy olvas 576-ot egy magyar nábob. (Mivel még maradtak bennem bizonyos nyomai az ún. "jóízlés"-nek, most eltekintek attól, hogy reprodukáljam azokat a színeket, amelyekben pompázott.)

Szasz 576 KByte Magazin! A Tomb Raider Télapó nagyon csini, csak nem nézhetek rá túl sokat, mert a doki azt mondta, egy nagyobb erekció és végem. Az 576 KByte Magazin olvasása nálam már tényleg ceremónia – ledőlök a kezemben egy jó pohár üdítővel a kanapéra, ilyenkor az egész lakásban síri csend és hullaszag van (de hol lehet a nagyi?!) és élvezettel veszem kezembe e remeket, melyben becses neved szerepel (még rímelt is), belelapzok és olyankor a külvilág megszűnik számomra (még újabb pohár üdcsiért sem állok fel, mikor elfogy, csak a kutyámat küldöm ki érte... nincs is kutyám... most már értem, hogy miért nem szokott hozni!) és elmerülök a betűk színkavalkádjában s szinte "érzem, hogy felforr újra a vérem, fiú kell, ki egy kicsit szexis, s ha nemet mondok, újrakezdi..." Orsi rules (s-sel, bázzeg!!!). Legjobb. Hol tartottam?! **(Sehol. Még nem kezdted el.)** Az 576 website-on szerintem legyen: az összes játékhoz tartozó web- és e-mail-cím, természetesen a kiadó és a fejlesztő web- és e-mail-címével együtt (mondhatnók, egyetemben). Legyen továbbá szavazólista játékokra és írókra (aki a legimpopulárisabb (művelt vagyok?), az mossa a kocsidat, aki a legnépszerűbb, kap egy csomag cukorkát – a la Vészhelyzet). Amúgy, kis pénzdíj ellenében – avagy ingyen – csinálhatnátok ilyen szolgáltatásokat pl.: Lara Croft aktfotói, Woody Allen aktf... ja, nem, már megint ez a hülye skizofrénia – Jimmy Wah-nak képzeltem magam (a "Jó reggelt, Vietnam" c. filmben volt). Lehetnének még: aktfotók CoVboyról, rólam... ha kell, már küldöm is, csak írjál vissza!

Na, csá: Embraiz

Na tessék: mint látható, emilben is érkeznek szórakoztató levélkék. Örülök, hogy ilyen kis háziünnepség keretében zajlik nálad az 576-olvasás – ez roppant kulturált emberre vall. Nemkülönben a website-kívánságműsor – én is valami ilyesmire gondoltam, bár hardcore (illetve Woody Allennél harder core) képekkel, havi 30 dolláros előfizetési díjjal... Mindenesetre tényleg tetszhetett az úrnak a téliesített Lara-dekoráció, mert mellékelten ő is küldött nekem egy babát üres perceimbe. (Ezt valahol mellékelném is, mert semmi jónak nem vagyok az elrontója.) Szó se róla, ennél kicsit "színesebb" egyéniséggel bíró babákat kedvelek, de ez is roppant ígéretes példány. Ha valaki csillapíthatatlan késztetést érez, hogy ilyeneket csatoljon az emiljeihez, csak nyugodtan! Martin úgyis az én vinyómon tárolja a Konzolhoz letöltött képeket, jól fogják érezni magukat a sok félmeztelen Claudia Schiffer között...





Most pedig következzék egy levél kifejezetten Martin kérésére, ugyanis levelet kapott egy hölgytől. Ez már a második eset, szóval mindenképpen figyelemre méltó! (Az első alkalommal dr. Hagymázas Rózsa kereste a Társadalombiztosítási Intézettől.)

Hello CoVboy! **(Hoppá! Mégse a Martin kapta?)** Kata vagyok. 15. Persze nem 15-en vagyok, korilag vagyok 15. Mivel lány vagyok, nem értek sokat a számítógéphez, de azért szoktam rajta játszogatni. Elég sokat. Egy csomó játékot az 576 leírásaiból játszok *végig!* Ha ti nem lennétek, le sem mernék ülni a géphez, mert olyan baromi béna vagyok. (Sebaj. Képzeld el Martint, amint a konyhában ténykedik.) Egyébként azért határoztam el, hogy írok, mert már a hócipőm tele van azzal (ha fiú lennék, másom lenne tele, de így csak a hócipőm marad), hogy egyesek a DRÁGA Martint szapulják! Itt jegyezném meg, ha VALAKI, MÉG EGYSZER valami rosszat mer rá szólni (írni), annak velem gyűlik meg a baja! Azzal leszámolok! Szóval egy a lényeg: Martinról vagy jót, vagy semmit. (Aha. Tehát ezért van olyan csönd most körülötte...) Ne bántsátok, biztos jó fiú ő. Egyébként tetszik az újság. Főleg a csevegő. Azt mindig elolvasom. Jó lenne, ha levélkém bekerülne, hiszen szegény Martin védelmében íródott. Bár gondolom meg tudja védeni magát, elég jókötésű srác. Szeretném ha tudná, hogy ha bántják, én majd megvédem. CoVboyka neked csak annyit, hogy ha téged bántanak, téged is védelmem alá vennélek (bár téged még nem láttalak). **(Én is jókötésű vagyok. Martin a kötésemig sem ér...)** Meg azt is, hogy KÉRLEK, vigyázz a Martinra helyettem is. Sokszor "csókol" mindkettőtöket: Katuska

Wow! Kedves tyúkanyó! Ígérem vigyázni fogok a nevezett úriemberre, nehogy elvigye a déli szél. Martin csókoltat, én is csókollak, viszont nemcsak téged, hanem mindenkit – ennyit mára.

CoVboy

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása és értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó CD32, 2 db control pad, 17 db CD. A játékok külön-külön is eladók. Pl.: ATR, Shadow Fighter, Legacy of Sorasil, Cannon Fodder, stb.. Tel.: 06-23-416-086

C64 KÍNÁL

Eladó 1 C64, floppyval, 2 joy-jal, 2 cartridge, 2 lemez 13e Ft-ért. Alkudni lehet. Érd.: Józsa Viktor 2373 Dabas, Vacsi út 14. ill. 29-367-059 (szombat 18 órától)

PC KÍNÁL

Eladó PC-re eredeti Carmageddon 10.000 Ft-ért, GT Racing '97 - 9000 Ft-ért és Tomb Raider 7500 Ft-ért. Leimeiszter Bálint 8200 Veszprém, Vilonyai út 10/A.

Player PC-s Cheat program 600 játékhoz: örökéletek, pályakódok, stb.. Magyar nyelvű. Megrendelés: 1000 Ft, válaszboríték, 1 db 1.44-es floppy. Levélcím: Rákos Balázs 9700 Szombathely, Nagy László u. 19. 3/10.

33600 Fax modem-külső teljesen új, még nem volt használva, számlával + garanciával 11000 Ft-ért eladó. Tel.: 06/20/678-936

PC KERES

Keresem a Deadly Games CD-ROM játékot. Tel.: 285-0752

PC CSERE

Elcserélném a Sensible World of Soccer 95/96 CD-ROM játékot másfajta játékra. Tel.: 285-0752

EGYÉB KERES

CD32-re keresem megvételre: Alien Breed 3D, Syndicate, Cyber War, Littil Divil. Tel.: 06/60/321-817

EGYÉB KÍNÁL

Eladó egy GB, hordtáska, összekötő kábel, programok. Pl.: MK3, Star Wars, Oroszlánkirály, stb.. Külön is. Kérésre bármelyik GB programot beszerzem. Tel.: 294-97-81 este 8-ig

Eladó SNES-re: MK3 - 5000Ft, Killer I.1 - 5000Ft, Dreed Bíró - 5000Ft, USA átalakító - 3000Ft. PSX-re: Tobal1 - 5000Ft, NBA JAM Extreme - 6000Ft. Érd.: 76/455-240

PSX-re The Crow, Tunnel B1, Fade to Black, Battle A. Toshinden 7000Ft/db eladó. Érdeklődni: 62-240-569 esti órákban

Eladó Nintendo 64-hez eredeti, alig használt RF Switch/RF modulator (= Euro AV átalakító koaxos TV-hez). Ára: 5000Ft. Érd.: Izsák Milán 8800 Nagykanizsa, Városkapu krt. 3/D. Tel.: (93)-316-390

16 vadonatúj CD: Top 100 Action Games, 3D Animated Chess, Space Quest, 44000Movie-Videos, Sherlock Holmes, Nomad, Microsoft Multimedia..stb.. Csak 8000 Ft! Tel.: 20-447-889

Eladó Nintendo, 2 db Joystick, Super Mario, Dr. Mario kazettákkal. Irányár: 12.000Ft. Tel.: 06-30-513-705

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:
Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot..példányban
Megrendelő neve:..
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot..példányban
Megrendelő neve:..
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

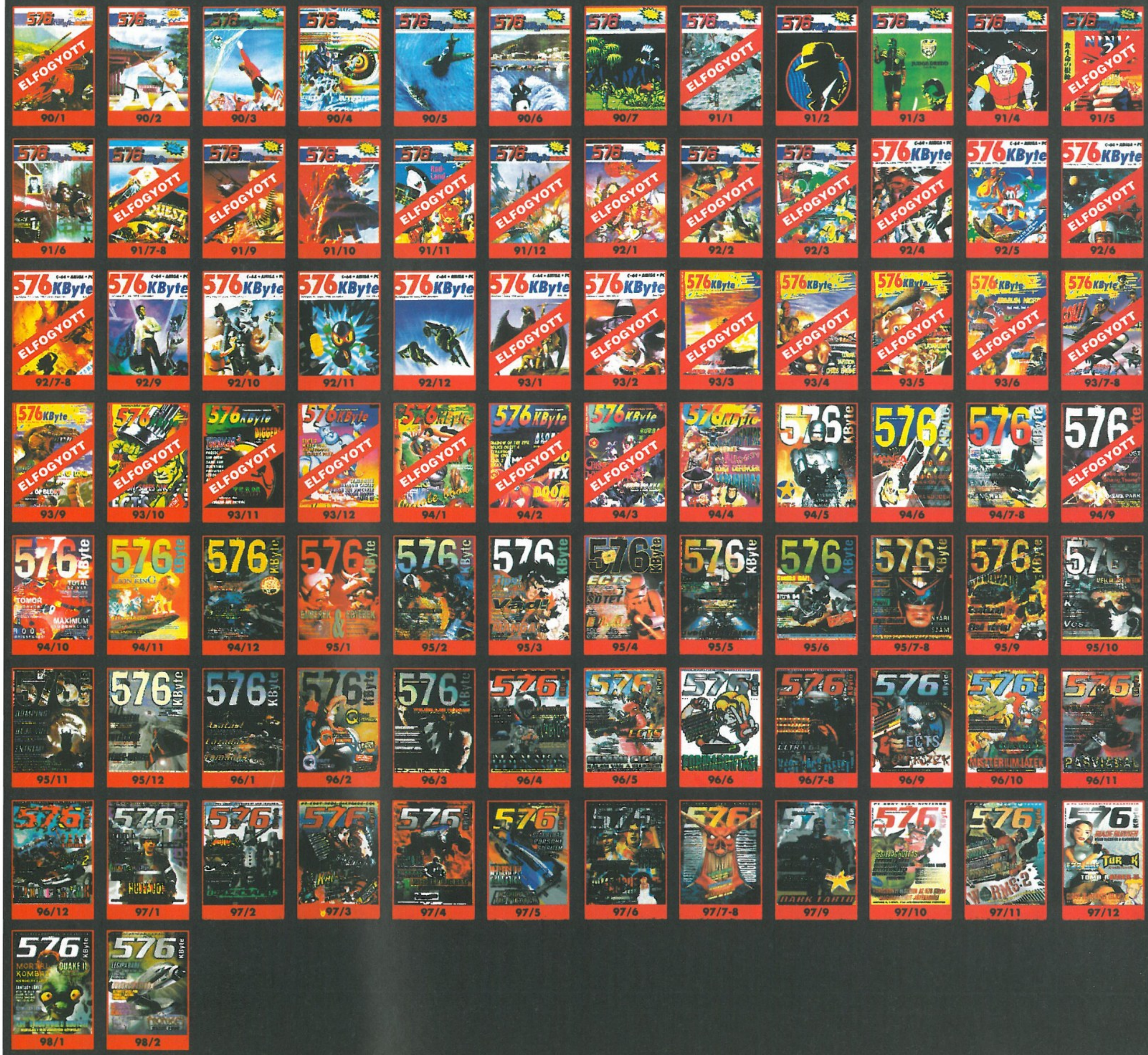
576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-	
PC JOY - ACTION PAD	4999.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-	
PC JOY - FX3000	6999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME + X WING VS TIE FIGHTER	16999.-	
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-	
PC JOY - MASTER PAD	5999.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-	
PC JOY - POWER PAD	3999.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-	
PC JOY - SABRE	5999.-	
PC JOY - SABRE PRO	6999.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TORNADO	3999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
CHUCK ROCK	3999.-	999.-
INTER KARATE +	1999.-	999.-
SPERIS LEGACY AGA	4999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999.-	999.-
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
CHAOS STRIKES BACK	1999.-	
DENNIS A1200	2999.-	999.-
HEIMDALL II	2999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
RISE OF ROBOTS A500+	4999.-	999.-
SECOND SAMURAI A1200	3999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-
SLAM TILT AGA	2999.-	
SUPER TENNIS CHAMPS	3999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-	
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-	
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-	
N64 MAGAZINE	999.-	
PC FORMAT+CD	1999.-	
PC GAMER+CD	1999.-	
PSX OFFICIAL+CD	1999.-	
SEGA SATURN OFFICIAL	999.-	

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. Ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3		599.-
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3		599.-
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NEWCOMER	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

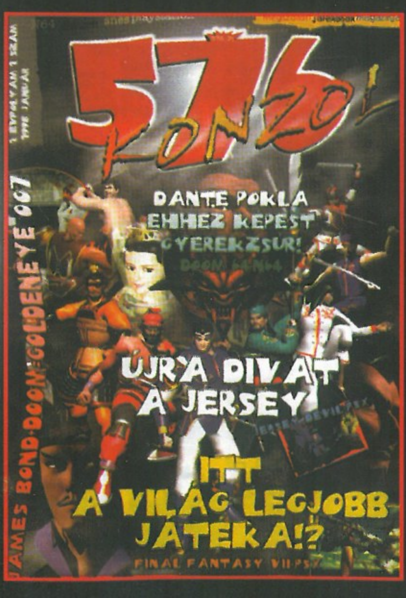
CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

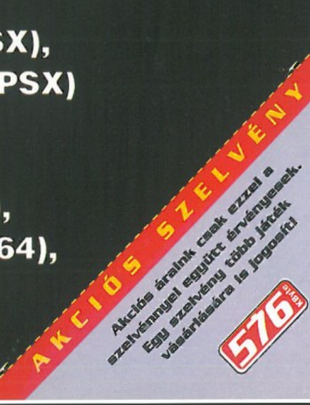




Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Márciusi számunk március 25-én jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Skull Monkeys (PSX),
Wargods (N64),
Theme Hospital (PSX),
Actua Ice Hockey (PSX)
Overboard! (PSX)
FIFA '98 (N64),
Last Bronx (Saturn),
Snowboard Kids (N64),
Pax Corpus (PSX),
Steel Reign (PSX)



576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



